Spiritual Soul
MANUAL
&DATA
BOOK
取扱い説明書&データブック

Spiritual Soul
USER'S MANUAL
~ユーザーズ・マニュアル~

CONTENTS

CONTENTS

ゲームを始める前に

このたびは『Spiritual Soul』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
まず本書をご覧になり、『Spiritual Soul』の内容、操作方法等をご理解いただきますよう、お願いいたします。

1.製品構成

①ユーザーズマニュアル（本書）
②CD-ROM1【Spiritual Soul】
③CD-ROM2【CD-DRAMA】

2.必要なシステム

A)パソコン本体

Microsoft Windows95、及び98日本語版が動作することがメーカーによって保証されている機種。
※メーカー品以外の自作機等での動作は保証いたしかねます。

◎CPU

Pentium90MHz（推奨Pentium166MHz以上）

◎RAM

16MB以上（推奨32MB以上）のRAMが必要です。

◎ハードディスク

250MB以上の空き要領が必要です。

◎CD-ROM

4倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。

◎サウンド、及びビデオカード

サウンドカード、及びSVGAビデオカードは、DirectX5.0に対応したカードが必要です。

B)ディスプレイ

ノートタイプの場合モノクロ液晶、及びデジタル8色カラー液晶には対応していません。
またノートタイプで専用高解像度ディスプレイを接続できる機種をお使いの方は、専用ディスプレイをお使いいただけます。

◎ディスプレイ環境

640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境が必要です。
★表示等にストレスを感じるような場合、256色での動作を推奨いたします。

3.ハードディスクへのインストールとゲームの起動

A)『Spiritual Soul』を始めるために・・・

『Spiritual Soul』を始めるためには、インストールが必要です。
まず、インストールを行うために『Spiritual Soul』のCD-ROMをCD-ROMドライブに入れます。
CDの自動起動が有効になっている場合、挿入後に自動的にインストーラが起動します。

CDの自動起動が起こらない場合には、マイコンピュータを開きます。
『Spiritual Soul』を入れたCD-ROMドライブのアイコンが『Spiritual Soul』のアイコンに変わっていれば、このアイコンをダブルクリックすることで、インストーラが起動します。
アイコンが『Spiritual Soul』のアイコンに変わっていない場合、マイコンピュータの【表示】メニューを開き【最新の情報に更新】を行って下さい。
これでアイコンが『Spiritual Soul』に変わるはずです。
このアイコンをダブルクリックすることで、インストーラが起動します。

どうしてもインストーラが自動起動しない場合には『Spiritual Soul』のフォルダの中にあるInstSS.exeをダブルクリックして、インストーラを起動させて下さい。

なおインストールはゲーム開始前に1度だけ必要な作業です。
インストール完了後、アンインストールを行わない限り再び行うことはありません。

B)インストール

インストーラを起動すると、幾つかのメニュー項目が現れます。

・Play Spiritual Soul

既に『Spiritual Soul』がマシンにインストールされ、一度でも起動されていれば、ここからゲームを始める事ができます。

・Install

『Spiritual Soul』をマシンにインストールします。
選択後は、画面の指示に従って下さい。

・Install DirectX 5.0

DirectX 5.0 のインストールを行います。
『Spiritual Soul』を始める為には、DirectX5.0以上のドライバがインストールされている必要があります。

・Exit

インストーラを終了します。

C)ゲームの起動

インストールが正しくされている場合ウィンドウズの【スタート】メニューの【プログラム】に『Spiritual Soul』がメニュー項目として表示されます。
これを選択することで、ゲームを起動することができます。

D)アンインストール

『Spiritual Soul』をハードディスクから削除する場合には【マイコンピュータ】→【コントロールパネル】→【アプリケーションの追加と削除】の順で選択し【セットアップと削除】タブから『Spiritual Soul』を選択して【追加と削除】ボタンを押すことで行います。

ゲーム概要

『Spiritual Soul』は、愛らしい精霊たちに彩られたファンタジー世界を舞台とした、戦術級シミュレーションゲームです。
プレイヤーは4人の主人公から1人を選び、それぞれ異なる物語を体験しながら、エンディングを目指します。
その冒険を通じて精霊たちと心を通わせ、お互いの絆を育てながら戦いを乗り越えてゆくという要素が盛り込まれています。
精霊獣は地風水火のいずれかの属性を持ち、様々な力をもって物語を進行させていきます。
しかし精霊たちはそのほとんどが呪われ、正気を失っています。
大変動以後、彼らに想いを伝え、かつ心を取り戻すことができるがゆえに、主人公たちは主人公たりえるわけです。
登場する精霊は、可愛らしいキャラや恐ろしいキャラなどなど多数。
プレイヤーは次々と現れる個性的なキャラを、勝利条件や敵に合わせて召喚し、勝利へのプランを練ってゆくことになります。

1.キャンペーン

『Spiritual Soul』には、4人の主人公がいます。
ひとりひとりの主人公の物語や戦いがそれぞれ異なり、また、主人公の特性も異なります。
そのため4人全員でプレイすることで、初めて世界全体の流れを把握することができるということになっています。
もちろんひとりひとりのストーリーは完結していますので、単体で楽しむこともできます。

2.基本的なゲームの流れ

①世界地図上での移動

・クラスチェンジウィンドウで、精霊をより強くすることができます。
・召喚ウィンドウで、精霊たちにアイテムの分配を行うことができます。
・アイテム合成ウィンドウで、アイテムを合成し、有効なアイテムを創り出すことができます。

②移動先での遭遇

・物語が進行し、会話や戦闘が生じます。
・商人と出逢い、情報を得たり、アイテムの売買を行うことができます。
・物語の進行に関わらず、偶発的な遭遇戦闘が生じます。
・何も起きません。

③遭遇の解決

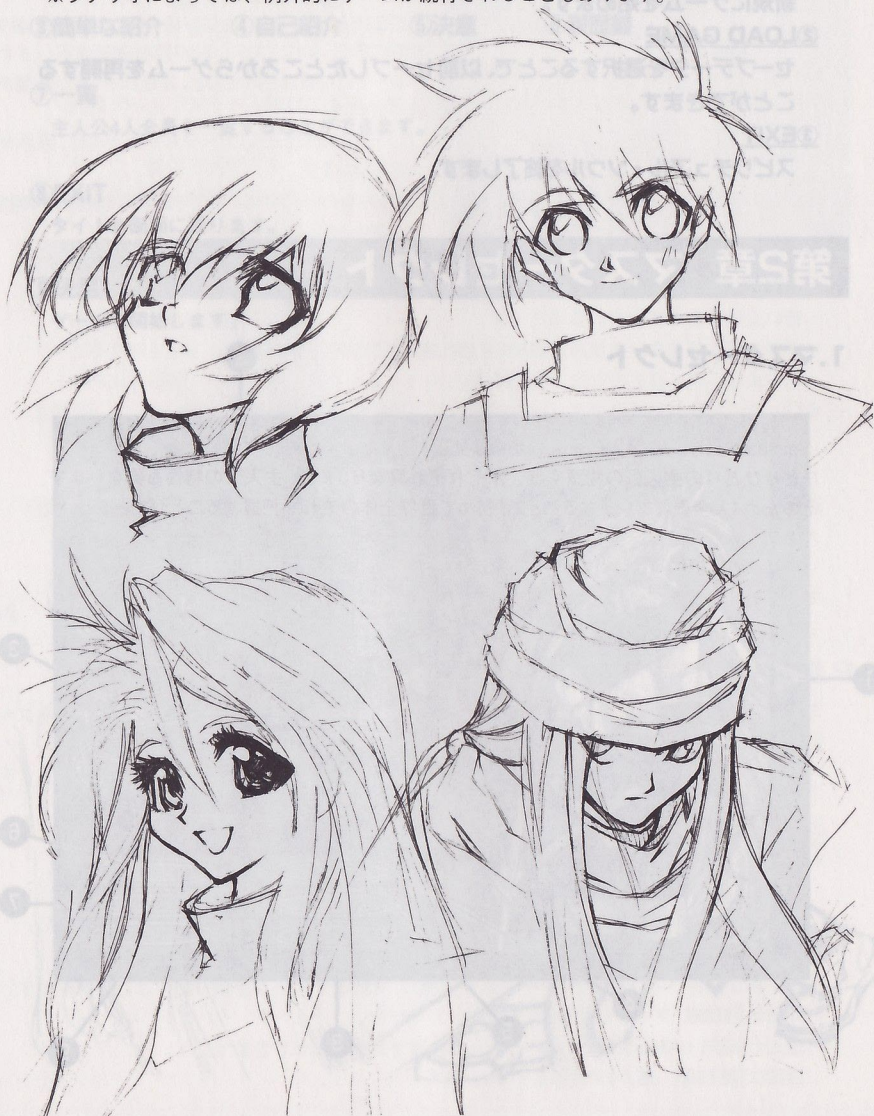
会話や戦闘の結果アイテムを入手したり情報を得て、①に戻ります。
また、物語が進行して連続的に戦闘が生じることもあります。
※連続戦闘では、①に戻ることなく戦術が続きます。

3.ゲームオーバーの条件

①主人公がやられてしまった場合。

※アイテムやシナリオによっては、例外的にゲームが続行されることもあります。

②シナリオのクリア条件を満たせず、最終的に敗北してしまった場合。

※シナリオによっては、例外的にゲームが続行されることもあります。

第1章 ゲームの開始

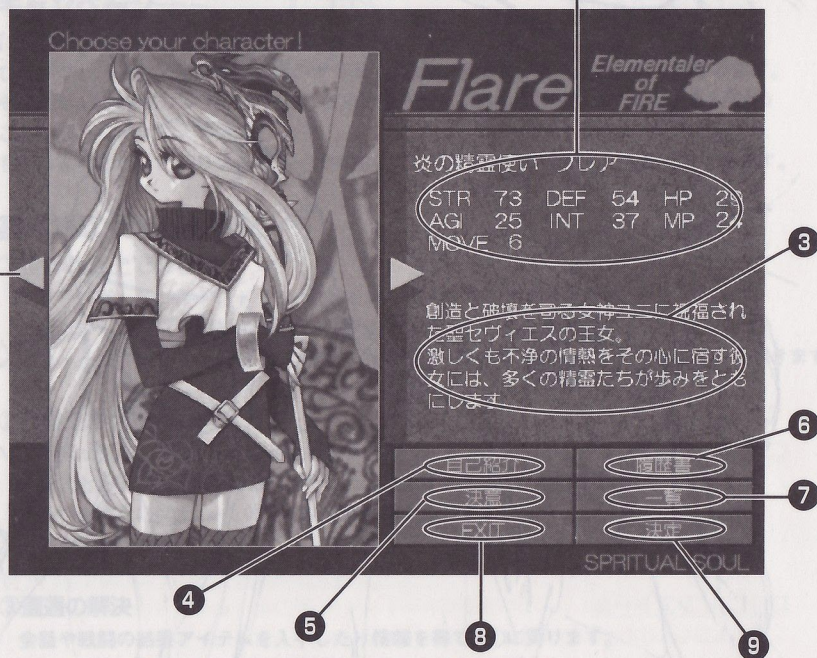
タイトル画面のメニューには、以下の3つがあります。

①NEW GAME
新規にゲームを始めます。

②LOAD GAME
セーブデータを選択することで、以前セーブしたところからゲームを再開することができます。

③EXIT
スピリチュアル・ソウルを終了します。

第2章 マスターセレクト

1.マスターセレクト

①キャラクター選択ボタン

4人のマスターを選択することができます。

②ステータス

数値の詳細は【第4章　4.ユニット情報ウィンドウ】で説明していますので、参照して下さい。

③簡単な紹介　④自己紹介　⑤決意　⑥履歴書

⑦一覧

主人公4人全員を一覧することができます。

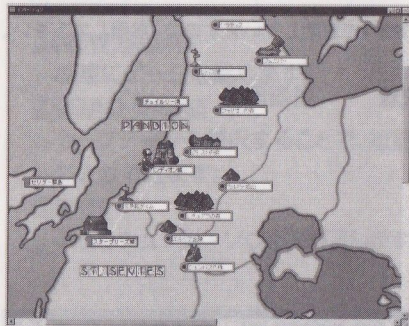
⑧EXIT

タイトル画面に戻ります。

⑨決定

ゲームを開始します。

第3章　世界地図

1.世界地図

世界地図上を主人公ユニットが元気に歩いていますか?
この地図上では、主人公の行きたい場所を選択し、移動していくことになります。
その案内として、マップ上には様々なシンボルや道や文字の他に、タウンプレートが視覚的補助を行います。
プレートには薄紫色のものと、緑色のものの2種類があります。
プレートの左端部分にカーソルが当たると、表示が大きくなります。
この時、右クリックすることでその場所の詳細な情報をポップアップによって知ることができます。

①薄紫色のプレート

・**青い点滅：**自分が現在いる場所です。
・**緑の点滅：**自分のいる場所に隣接し、次に移動できる場所です。
・**赤の点滅：**次に直接行けない場所です。
※行ったことのある場所はプレートの名称が黒字で表示されます。
一度も行ったことのない場所は赤字で表示されます。

②緑色のプレート

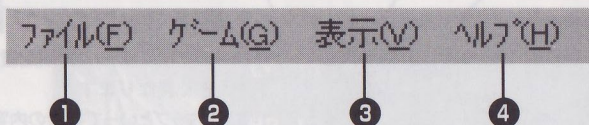
・世界地図上の土地や地名の情報を確認することができます。
ただし、この場所には行くことはできません。
※またシナリオの進行上、登場していない場所にはプレート自体が表示されません。

2.世界地図上での移動

世界地図上の移動先で戦術シナリオが埋め込まれている場合、基本的にこれを避けることはできません。
但し、シナリオに関係しない遭遇戦の場合には**【戦闘／回避】**を選択することができます。
いずれを選択しても、移動先に留まることになりますが、例外的に移動前の状態に戻ることもあります。

◎世界地図上での行動は、主に以下の4つです。

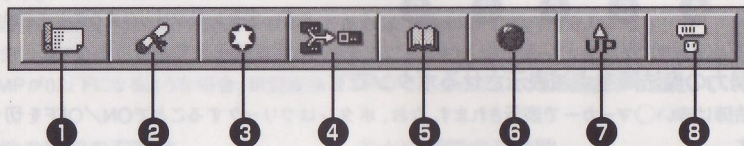
・クラスチェンジウィンドウで、精霊をより強くすることができます。
詳細は**【第8章　クラスチェンジ】**を参照してください。
・召喚ウィンドウで、精霊たちにアイテムの分配を行うことができます。
詳細は**【第5章　6.召喚ウィンドウ】**を参照してください。
・アイテム合成ウィンドウで、アイテムを合成し、有効なアイテムを創り出すことができます。
詳細は**【第9章　アイテムの合成】**を参照してください。
・商人と出逢い、情報を得たり、アイテムの売買を行うことができます。
詳細は**【第10章　商人】**を参照してください。

3.世界地図のメニューバーの機能

①ファイル
- 新規ゲーム：タイトル画面に戻ります。
- ロード：セーブデータを読み込みます。
- セーブ：現在の状態をセーブします。
- 終了：ゲームを終了します。

②ゲーム
- 召喚ウィンドウ：召喚ウィンドウを開きます。
- アイテム合成：アイテム合成ウィンドウを開きます。
- 精霊図鑑：精霊図鑑を開きます。
- クラスチェンジ：クラスチェンジウィンドウを開きます。
- イベント確認：イベントを確認することができます。

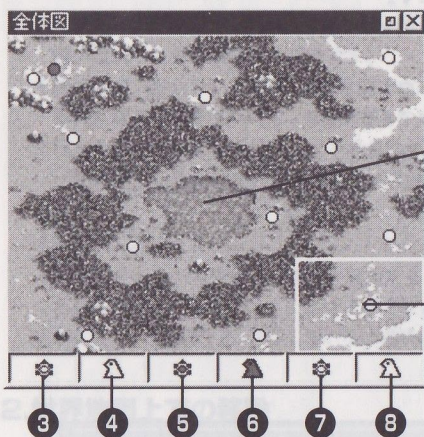
③表示
- 世界地図：縮小された世界地図を開きます。
- ツールバー：ツールバーを表示します

④ヘルプ
- バージョン情報

4. 世界地図のツールバーの機能

①ロード　②セーブ　③召喚ウィンドウ　④アイテム合成
⑤精霊図鑑　⑥世界地図　⑦クラスチェンジ　⑧イベント確認

第4章 戦術マップ

1.戦術マップウィンドウ

シナリオによって初期配置や勝利条件は大きく異なります。
同じマップといっても、その内容は大きく変化することがありますので、注意が必要です。
またシナリオに関係しない遭遇戦の場合には、配置はランダムとなります。
この時、基本的に本拠地はないということになります。
勝利条件や本拠地等の詳細は【第7章 ゲームの進行】を参照して下さい。

2.全体マップウィンドウ

①戦術マップの全体を表わしています。

②戦術マップウィンドウが表示している範囲を、白い矩型で表わしています。

③自勢力の魔法陣を点滅表示させるボタンです。

魔法陣は青い◯マーカーで表示されます。なお、ボタンはクリックすることでON／OFFを切り替えます。

④自勢力のユニットを点滅表示させるボタンです。

ユニットは青い△マーカーで表示されます。なお、ボタンはクリックすることでON／OFFを切り替えます。

⑤敵勢力の魔法陣を点滅表示させるボタンです。

魔法陣は赤い◯マーカーで表示されます。なお、ボタンはクリックすることでON／OFFを切り替えます。

⑥敵勢力のユニットを点滅表示させるボタンです。

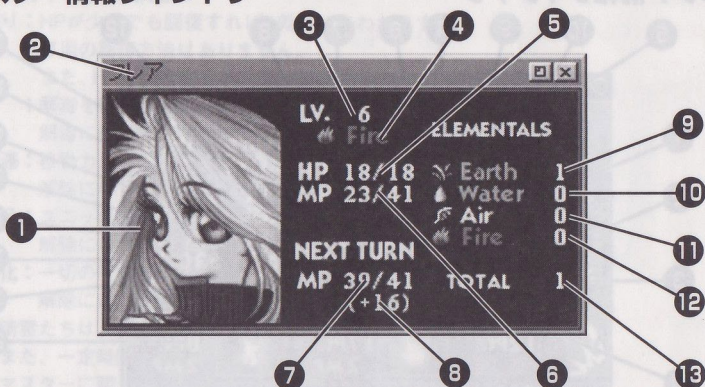
ユニットは赤い△マーカーで表示されます。なお、ボタンはクリックすることでON／OFFを切り替えます。

⑦中立勢力の魔法陣を点滅表示させるボタンです。

魔法陣は黄色い◯マーカーで表示されます。なお、ボタンはクリックすることでON／OFFを切り替えます。

⑧中立勢力のユニットを点滅表示させるボタンです。

ユニットは黄色い△マーカーで表示されます。なお、ボタンはクリックすることでON／OFFを切り替えます。

3.マスター情報ウィンドウ

①顔グラフィック　②名前　③レベル　④属性

⑤現在のHP／最大HP…HPの最大は99です。

⑥現在のMP／最大MP…MPの最大は99です。
なおマスターのMPはそのマップにおける自分の魔法陣1つにつき2MPが加算されていきます。

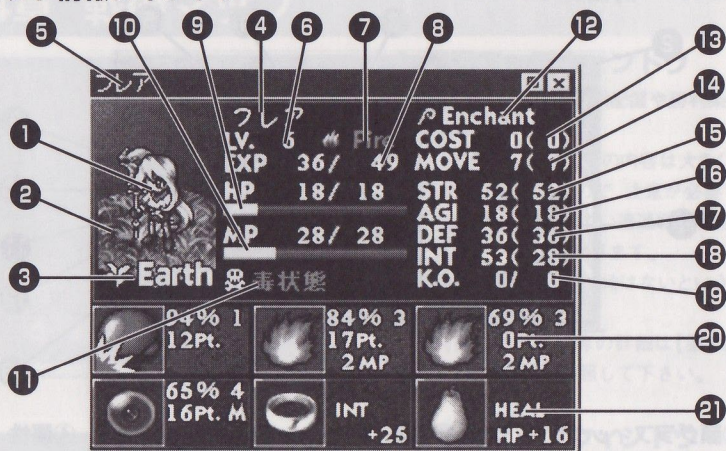
⑦次のターンの開始時点での予測MP／最大MP

⑧MPの収支予想
(魔法陣をひとつも取得していない時のマスターの最大MP÷2)＋(自分の魔法陣の数×2)＋(魔法陣ヘックスにいるならば2MP)－(精霊維持に消費するMPコスト)が、1ターンに回復するMPです。
回復の結果、最大MPを超過するようであれば、最大MPで頭打ちされます。
また、MPの収支予想がマイナスになった場合、0になるまでMPが減っていくため、注意が必要です。
MPが0以下になるような場合、精霊維持コストの不足分がなくなるまで精霊が中立化していきます。

⑨地の精霊の召喚数　⑩水の精霊の召喚数

⑪風の精霊の召喚数　⑫火の精霊の召喚数

⑬戦術マップ上に召喚している精霊の総数

4.ユニット情報ウィンドウ

①ユニットグラフィック

右クリックで説明が表示されます。

②ユニットが現在いるヘックスの地形グラフィック

③地形属性

この地形属性とユニット属性から、戦闘での有利不利が関係します。

詳しい属性効果は【第4章　5.地形情報ウィンドウ】または【第6章　1.属性による効果】を参照して下さい。

④種族名称

⑤ユニットの名前

この名前は召喚ウィンドウ、及び図鑑で変更することが可能です。

⑥レベル

ユニットのレベルは1～99で表わされます。

⑦ユニット属性

【EARTH（地）】【WATER（水）】【AIR（風）】【FIRE（火）】の4つが存在します。

⑧現在の経験値／目標経験値

経験値は累積の値で表示されていきます。

⑨現在のHP／最大HP、及びHPバー

HPの最大は99です。

HPバーは戦術マップとは表示が異なり、1ドット1HPを表わしています。

また失われたHPは赤く表示されます。

⑩現在のMP／最大MP、及びMPバー

MPの最大は99です。

MPバーは、1ドット1MPを表わしています。

また失われたMPは赤く表示されます。

また“現在のMP”が多いほど、魔法とアイテムに対する回避率、防御力が上昇します。

⑪ユニットの異常状態

眠り：HPが少しでも回復すれば、効果は失われます。
　　　専用の回復方法はありません。
　　　また、HPが最大値の時は眠りにおちることはありません。
毒　：解毒を行うまで、HPが少しずつ奪われていきます。
　　　解毒には“リムーブポイズン”の魔法か、毒消しの薬が必要です。
遅滞：移動力が1になってしまいます。
　　　解除には“スロウカウンター”の魔法か、遅滞消しの薬が必要です。
混乱：ユニットが勝手に行動をとるようになってしまいます。
　　　解除には“クールダウン”の魔法か、混乱消しの薬が必要です。
石化：一切の行動がとれなくなってしまいます。
　　　解除には“リムーブストーン”の魔法か、石化消しの薬が必要です。
※精霊たちは、撤退することで効果を消すことができます。
　また、一定時間が経過しても効果が失われます。
　マスターに関してだけは、混乱と石化の効果はかかりません。

⑫ユニットの魔法補助状態

⑬コスト（修正前のコスト）

召喚する時にマスターが消費するMPの値。
また、召喚後に毎ターン消費する維持MP値。

⑭移動力（修正前の移動力）

1回に移動できる距離を表わしています。
しかし種族によって地形に対する移動力の消費が異なるため、必ずしも移動距離分のヘックスを移動できるとは限りません。
詳しくは【第6章　1.属性による効果】を参照して下さい。

⑮腕力（修正前の腕力） STR：STRENGTH

この値が大きければ大きいほど、攻撃力が上昇します。

⑯敏捷性（修正前の敏捷性） AGI：AGILITY

この値が大きければ大きいほど、命中率が上昇します。
またこの値が大きいほど、防御時に相手の命中率を抑制することができます。

⑰防御力（修正前の防御力） DEF：DEFENSE

この値が大きければ大きいほど、HPが上昇します。
またこの値が大きいほど、防御時に相手のダメージを抑制することができます。

⑱知力（修正前の知力） INT：INTELLIGENCE

この値が大きければ大きいほど、MPが上昇します。
またこの値が大きいほど、魔法とアイテムの命中率、攻撃力が上昇します。

⑲やられた回数／やっつけた回数 KNOCK･DOWN／KNOCK･OUT

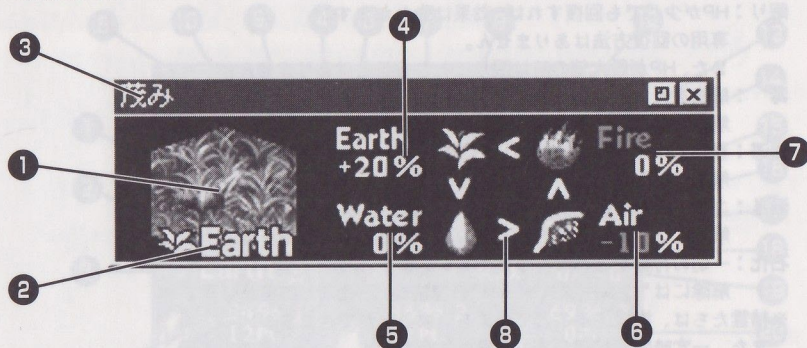
HPが0になってしまうとやられた回数がカウントされます。
また攻撃によって相手のHPを0にすると、やっつけた回数がカウントされます。

⑳攻撃アイコン

攻撃アイコンを右クリックすると、コメントがポップアップされます。
また左クリックすると、攻撃射程が灰色のヘックスでマップに表示されます。
詳細は【第5章　7.戦闘予想ウィンドウ】を参照して下さい。

㉑アイテムアイコン

アイテムアイコンを右クリックすると、コメントがポップアップされます。
また左クリックすると、アイテムウィンドウが表示されます。
詳細は【第5章　8.アイテムウィンドウ】を参照して下さい。

5.地形情報ウィンドウ

①クリックして指定したヘックスの地形グラフィック

②地形属性

この、地形属性とユニット属性から、戦闘の有利不利が関係します。
なお、地形属性がなにも表示されていないヘックスは【無属性】を表わしています。

③地形の名前

④【地】属性のユニットが受ける地形効果

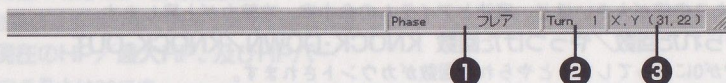
⑤【水】属性のユニットが受ける地形効果

⑥【風】属性のユニットが受ける地形効果

⑦【火】属性のユニットが受ける地形効果

⑧属性の強弱関係

【地は水に強く、水は風に強く、風は火に強く、火は地に強い】という関係を表わしています。
<(大小記号)の向きが、それを表わしています。

6.ステータスバー

①現在行動を行っている勢力のマスター名称

②開始からのターン数

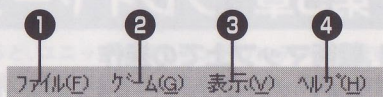
③マップ上の座標

マップは(31×31)が最大です。

7.戦術マップのメニューバーの機能

❶ ファイル(F)　❷ ゲーム(G)　❸ 表示(V)　❹ ヘルプ(H)

①ファイル

・新規ゲーム：タイトル画面に戻ります。
・ロード：セーブデータを読み込みます。
・セーブ：現在の状態をセーブします。
・終了：ゲームを終了します。

②ゲーム

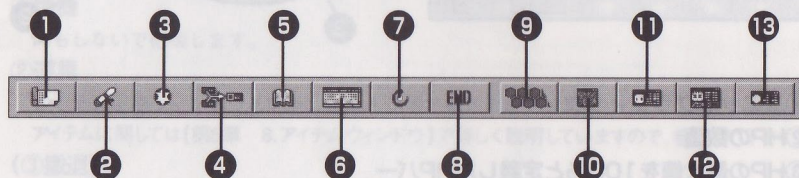
・召喚ウィンドウ：召喚ウィンドウを開きます。
・アイテム合成：アイテム合成ウィンドウを開きます。
・精霊図鑑：精霊図鑑を開きます。
・次ユニット：未行動のユニットを検索して戦術マップ上でセンタリングします。
・ターン終了：自分の順番を終了します。
※このゲームメニューに限り、マップ上で右クリックすることでフロートメニューが表示され、選択することが可能です。
　この時、表示メニューの勝利条件と敗北条件も選択することが可能です。

③表示

・ヘックス枠：戦術マップ上にヘックスを表示します。
・全体図：全体マップウィンドウを開きます。
・マスター情報：マスター情報ウィンドウを開きます。
・ユニット情報：ユニット情報ウィンドウを開きます。
・地形情報：地形情報ウィンドウを開きます。
・ユニット一覧表：マップ上にいるユニットの一覧表を開きます。
　　　　　　　　この表で選択したユニットをマップ上でセンタリングします。
・勝利条件：勝利条件が表示されます。
・敗北条件：敗北条件が表示されます。
・マップの縮尺変更：戦術マップのサイズを変更します。
　　　　　　　　　100%　75%　50%の3つから選択できます。
・ツールバー：ツールバーを表示します。

④ヘルプ

・バージョン情報

8.戦術マップのツールバーの機能

①ロード　②セーブ　③召喚ウィンドウ　④アイテム合成
⑤精霊図鑑　⑥ユニット一覧表　⑦未行動のユニット検索　⑧ターン終了
⑨ヘックス枠の表示　⑩全体マップ　⑪マスター情報ウィンドウ
⑫ユニット情報ウィンドウ　⑬地形情報ウィンドウ

第5章　プレイヤーフェイズの操作

1.戦術マップ上での操作

戦術マップ上では、プレイヤーは主人公となって精霊たちを指揮し、戦闘を中心にしてゲームが進行していくことになります。

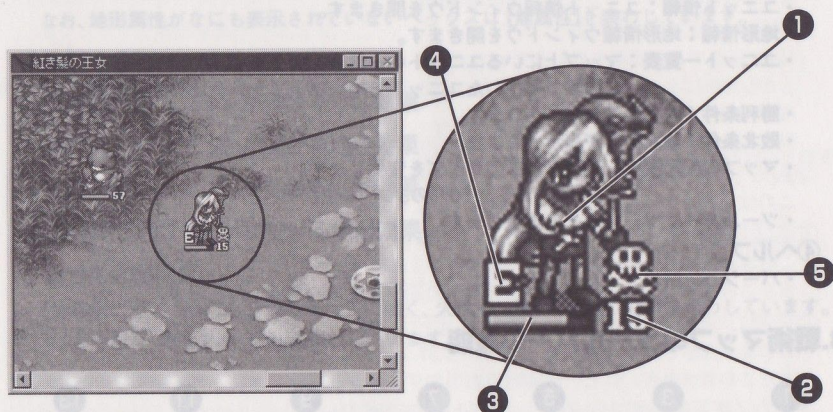
戦術マップウィンドウ上のユニットをクリックすると、ユニット情報ウィンドウにデータが反映するとともに、そのユニットの移動範囲と攻撃可能対象の表示を行います。

この時、移動の有無に関わらず、ユニットを再度左クリックすると、ユニットコマンドのメニューが開きます。

移動と攻撃以外の指示は、ここで行います。

また、マップユニット一覧ウィンドウからでも、ユニットを選択することが可能です。

※"フェイズ"とは"段階"を意味し、簡単に言えば"順番"ということになります。
プレイヤーと敵のフェイズが一回ずつ終わることで"1ターン"を構成します。
実際には中立である"ソラ" のフェイズも、1ターンの中に含まれます。

2.マップ上のユニット表示

①ユニットグラフィック
②HPの数値
③HPの最大値を100%と定義したHPバー
④行動終了マーク
⑤ステータス異常マーク
ユニット情報ウィンドウにその状態が表示されています。
状態の詳細は【第4章　4.ユニット情報ウィンドウ】を参照して下さい。

3.ユニットへの命令

基本的にユニットが1ターンに行うことができるのは【移動+1行動】です。

戦術マップウィンド上のユニットをクリックすると、ユニット情報ウィンドウにデータが反映するとともに、そのユニットの移動範囲と攻撃可能対象の表示を行います。この時、移動の有無に関わらず、ユニットを再度左クリックすると、ユニットコマンドのメニューが開きます。

この時、移動範囲のヘックスが自分にとって有利なのか苦手なのかが、カーソルの変化によって識別できるようになっています。カーソルの種類は、有利な方から"◎""○""=""△""×"の5種類です。また攻撃する時には、自分にとって有利な相手ならば"青"、普通なら"緑"、苦手なら"赤"という色で表示されます。

このふたつの要素から、自分が相手よりも有利か不利かを判断することで、戦闘に備えることが可能となります。実際に戦闘を行う、戦闘予想ウィンドウに関しては【第5章　7.戦闘予想ウィンドウ】で詳しく説明していますので、参照して下さい。

4.主人公のユニットコマンド

①待機

何もしないで待機します。

②召喚

召喚ウィンドウを開き、精霊の召喚、及びアイテムの分配を行います。

召喚は、【マスターの周囲6ヘックス】か【自分の魔法陣】に対して、同時に複数の召喚が可能です。

召喚ウィンドウに関しては【第5章　6.召喚ウィンドウ】で詳しく説明していますので、参照して下さい。

③道具

アイテム使用ウィンドウを開き、道具を使用することができます。

アイテムに関しては【第5章　8.アイテムウィンドウ】で詳しく説明していますので、参照して下さい。

④魔法

魔法使用ウィンドウを開き、魔法を使用を使用することができます。

魔法に関しては【第5章　9.魔法ウィンドウ】で詳しく説明していますので、参照して下さい。

5.精霊と特殊なキャラクターのユニットコマンド

①待機

何もしないで待機します。

②道具

アイテム使用ウィンドウを開き、道具を使用することができます。

アイテムに関しては【第5章　8.アイテムウィンドウ】で詳しく説明していますので、参照して下さい。

(③撤退)

精霊の撤退は【マスターの周囲6ヘックス】か【自分の魔法陣】で、撤退可能です。

特殊なキャラクターは、撤退することはできません。

※ここでの特殊なキャラクターとは、召喚することなくマップ上に配置されるキャラクターを指しています。

また戦術マップ上での召喚ウィンドウには、特殊なキャラクターはリストアップされませんので、アイテムの受け渡しを行うことができません。

受け渡しのできる唯一の場所は、世界地図上での召喚ウィンドウのリストに限られます。

6.召喚ウィンドウ

召喚は【マスターの周囲6ヘックス】か【自分の魔法陣】に対して、同時に複数の召喚が可能です。

まずマスターのメニューの【召喚】を選択して召喚ウィンドウを開きます。

召喚ウィンドウ左上のリストボックスで召喚したい属性のタブを選択し、さらにユニットを選択します。

これで右上のユニットステータスにそのユニットの詳細情報が表示されますので【予約】ボタンを押して、マップ上に位置を指定して下さい。

そしてさらに召喚するのであればこの操作を繰り返し行い、最後に【OK】ボタンを押します。

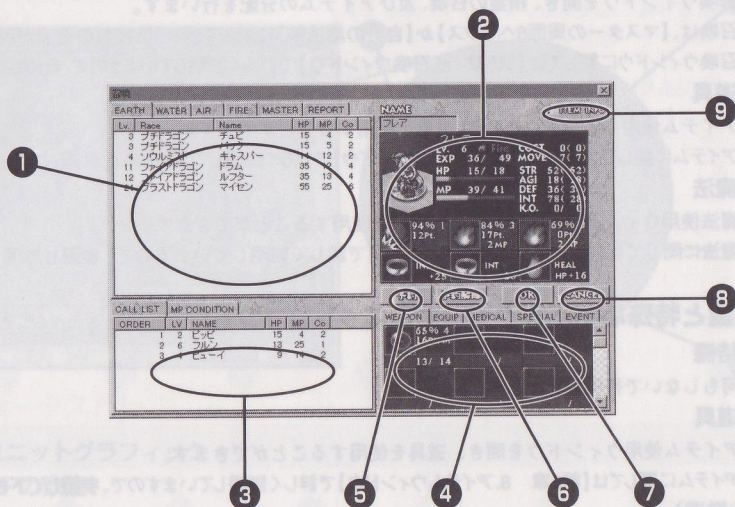
【キャンセル】を押した場合、その時召喚ウィンドウで行ったすべての操作がキャンセルされます。

【予約解除】ボタンは、召喚ウィンドウ左下のコールリストタブにある予約リストの最後から順番に取り消します。

また、召喚を行わない場合に限り【OK】ボタンは、何度押してもマスターの行動終了にはなりません。

この時、アイテムの配分だけが有効となります。

また、ツールバー上の召喚ボタン、及び右クリックでのポップアップでの召喚でも、召喚ウィンドウを開くことができます。

この召喚ボタンはマスターの行動終了後でも有効で、召喚はできませんがアイテムの分配や確認を行うことができます。

①メインリスト

このメインリストで、主人公をマスターと慕う精霊を召喚したり、アイテムの分配を行ったりすることができます。

また、マスタータブではマスターの情報を確認するとともに、ユニット情報にマスターが選択されます。

A）EARTH（地の精霊タブ）　B）WATER（水の精霊タブ）　C）AIR（風の精霊タブ）

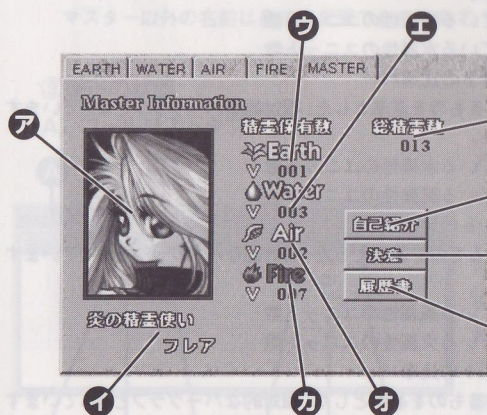
D）FIRE（火の精霊タブ）　E）LV（レベル）　F）RACE（種族）

G）NAME（名前）

H）HP（体力）この値が0の時、ユニットリストが赤色で表示されます。
この場合、そのユニットを召喚することはできません。

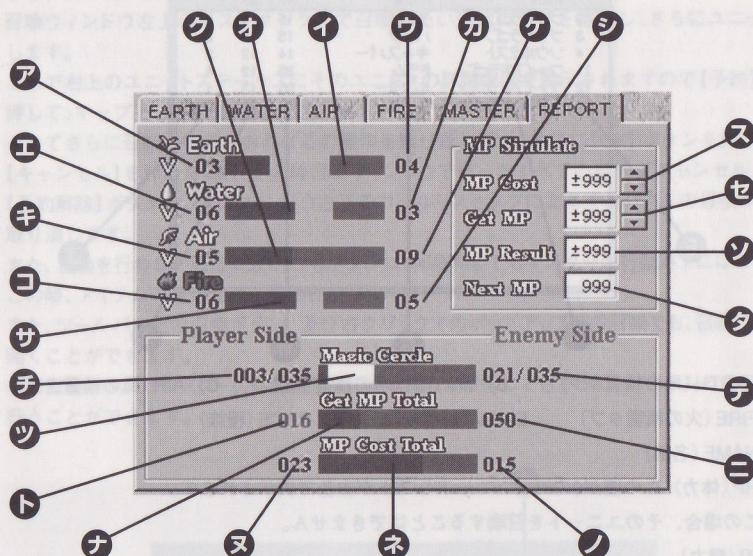
I）MP（魔力）

J）CO（コスト）このコストが召喚、及び毎ターンの始まりに際して、マスターの消費するMPの値です。

K）マスタータブ

ア：マスターの顔グラフィック
イ：マスターの名前
ウ：仲間にしている地の精霊の数
エ：仲間にしている水の精霊の数
オ：仲間にしている風の精霊の数
カ：仲間にしている火の精霊の数
キ：ウ～カの合計数
ク：自己紹介　ケ：決意　コ：履歴書

※ク～コは、マスターセレクト時と同じ内容ですが、緑色の単語はヘルプに対応しています。緑色の単語の上で左クリックすることで、その意味やバックボーンを知ることができます。

L）レポートタブ

※後述の【MPコンディションタブ】よりもMPに関与するデータを詳しく知りたい時は、このタブが参考になるでしょう。

◎以下のア～シまでは、敵味方双方のマップ上のユニット比です

ア：プレイヤーがマップ上に召喚している地属性のユニット数

イ：自分（青）と敵（赤）の地属性ユニットの比率バー

※イ、オ、ク、サの内、最も大きな値をとるものを基準とした、相対的なバーグラフとなっています（灰色の部分は最大値との差分です）。

ウ：敵マスターがマップ上に召喚している地属性のユニット数

エ：プレイヤーがマップ上に召喚している水属性のユニット数

オ：自分（青）と敵（赤）の水属性ユニットの比率バー

※イ、オ、ク、サの内、最も大きな値をとるものを基準とした、相対的なバーグラフとなっています（灰色の部分は最大値との差分です）。

カ：敵マスターがマップ上に召喚している水属性のユニット数

キ：プレイヤーがマップ上に召喚している風属性のユニット数

ク：自分（青）と敵（赤）の風属性ユニットの比率バー

※イ、オ、ク、サの内、最も大きな値をとるものを基準とした、相対的なバーグラフとなっています（灰色の部分は最大値との差分です）。

ケ：敵マスターがマップ上に召喚している風属性のユニット数

コ：プレイヤーがマップ上に召喚している火属性のユニット数

サ：自分（青）と敵（赤）の火属性ユニットの比率バー

※イ、オ、ク、サの内、最も大きな値をとるものを基準とした、相対的なバーグラフとなっています（灰色の部分は最大値との差分です）。

シ：敵マスターがマップ上に召喚している火属性のユニット数

◎以下のス～タは、ユニットコストや魔法コストによる支出(ス)と、魔法陣や回復アイテムなどによるMPの収入(セ)から、結果的に得られるMP(ソ)と次ターンのMP(タ)をシミュレートするための機能を備えています。

ス：MPの支出を仮想的に増減させます

セ：MPの収入を仮想的に増減させます(魔法陣は1つにつき2MPの収入)

ソ：スとセの仮想増減によって、結果的に得られるMPをシミュレートします

タ：スとセの仮想増減によって、次ターンのMPをシミュレートします

◎以下のチ～ノは、MPを算出する上での詳細なデータです。
MPの動きを詳しく知りたい時は、一見の価値があるでしょう。

※(ト：総収入)－(ヌ：総支出)＝MPの増減値

チ：自分の本拠地と魔法陣の合計数／マップに存在するすべての本拠地と魔法陣の総数

ツ：自分(青)と中立(黄)と敵(赤)の本拠地＋魔法陣の比率バー

テ：敵の本拠地と魔法陣の合計数／マップに存在するすべての本拠地と魔法陣の 総数

ト：自分のMPの総収入(総支出より低い値の時は赤字になります)

ナ：自分(青)と敵(赤)のMP総収入の比率バー

ニ：敵のMPの総収入

ヌ：自分のMPの総支出

ネ：自分(青)と敵(赤)のMP総支出の比率バー

ノ：敵のMPの総支出

5

②ユニット情報

詳しくは【第4章　4.ユニット情報ウィンドウ】を参照して下さい。

ただ、ユニットの名前だけはユニット情報ウィンドウと異なり、テキストボックスに記されます。

マスター以外の名前は自由に変更できますので、好きな名前を付けてあげて下さい。

③現在の状態

A) コールリストタブ

ア：ORDER(コールオーダーの順番)

イ：LV(レベル)

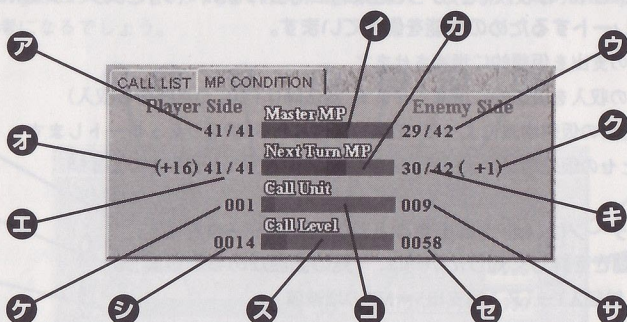
ウ：NAME(名前)

エ：HP(体力)

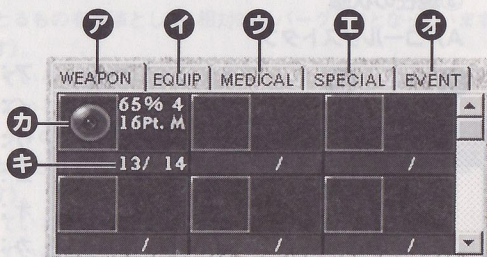
オ：MP(魔力)

カ：CO(コスト)

このコストが召喚、及び毎ターン始まりに際して、マスターの消費するMPの値です。

B）MPコンディションタブ

ア：マスターの現在のMP／マスターの最大MP
イ：自分（青）と敵（赤）のMPの比率バー
　※明るい青と赤：現在のMP／暗い青と赤：最大MP
ウ：敵マスターの現在のMP／敵マスターの最大MP
エ：マスターの次のターン開始時のMP／マスターの最大MP
オ：次のターン開始時までの、MP収支予測
カ：自分（青）と敵（赤）の次のターン開始時のMPの比率バー
　※明るい青と赤：次ターン開始時のMP／暗い青と赤：次ターン開始時の最大MP
キ：敵マスターの次のターン開始時のMP／敵マスターの最大MP
ク：次のターン開始時までの、MP収支予測
ケ：マップ上に召喚しているユニットの数
コ：自分（青）と敵（赤）の召喚数比率バー
サ：敵マスターがマップ上に召喚しているユニットの数
シ：マップ上に召喚しているユニットレベルの合計値
ス：自分（青）と敵（赤）の召喚ユニットレベル比率バー
セ：敵マスターがマップ上に召喚しているユニットレベルの合計値

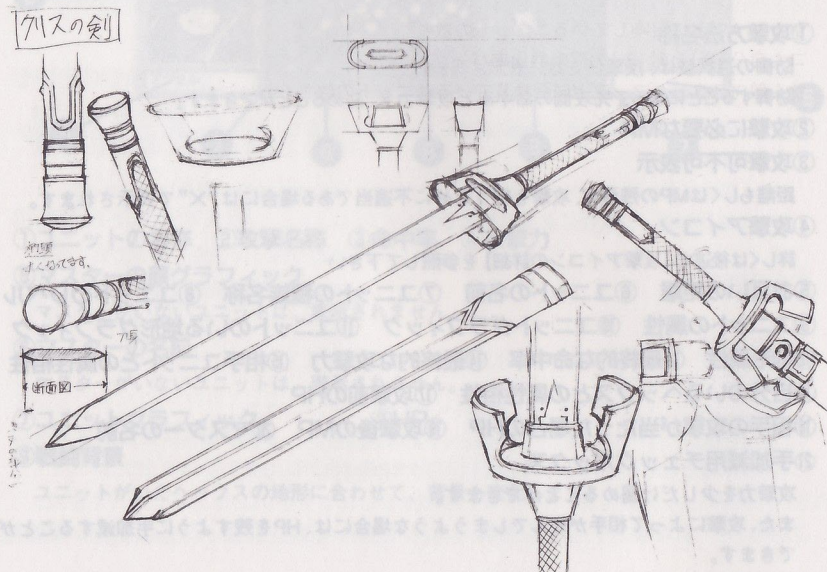
④アイテムプール

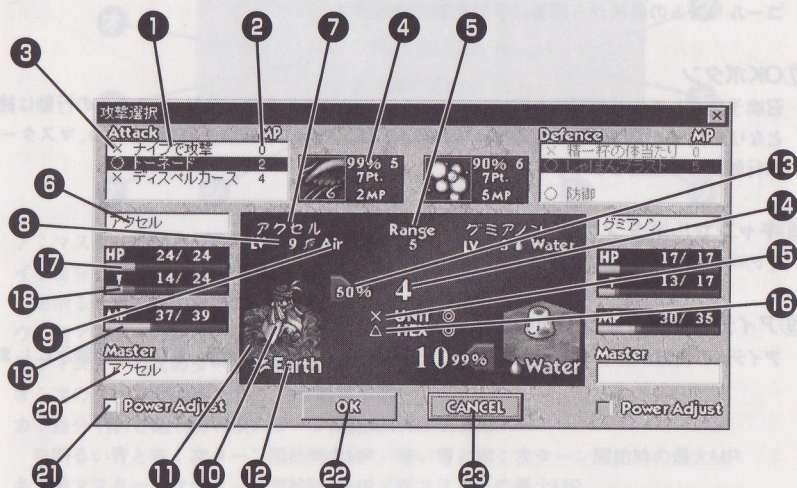
ア：攻撃アイテムタブ
イ：装備補助アイテムタブ
ウ：回復アイテムタブ
エ：スペシャルアイテムタブ
オ：イベントアイテムタブ
　※イベントアイテムはユニットに分配し
　装備させることはできません。
カ：アイテムアイコン
　詳細は【第5章　8.アイテムウィンドウ】を参照して下さい。
キ：アイテムプールのストック数／全ユニットを通じて保有している数

⑤予約ボタン
メインリストで選択したユニットをマップ上に配置予約します。
ここで予約してから、OKボタンを押すことで、召喚が成立します。

⑥予約解除ボタン
コールリストの最後から順番に予約を取り消します。

⑦OKボタン
召喚予約をしていれば召喚を行い、かつアイテムの分配も有効となり、マスターの行動は終了となります。また召喚予約がされていない場合には、アイテムの分配を有効としつつ、マスターは未行動状態を継続します。

⑧キャンセルボタン
その時召喚ウィンドウを開いてから行った、すべての指示を無効にします。

⑨アイテム情報ウィンドウの表示／非表示ボタン
アイテムの情報が詳しく表示されるアイテム情報ウィンドウを表示、もしくは非表示にします。

7.戦闘予想ウィンドウ

攻撃方法の選択はこのウィンドウで行います。
戦闘予想ウィンドウは、先攻側、反撃側の双方のデータが表示されています。
ここでは画面左側のプレイヤーのキャラクターについて説明していますが、右の敵キャラクター側についても、同じ内容のデータを表示しています。

①攻撃方法名称

防御の選択肢は、反撃側だけに表示されます。
防御することによって先攻側の命中率と攻撃力を、弱めることができます。

②攻撃に必要なMP

③攻撃可不可表示

距離もしくはMPの残量が、攻撃を行うために不適当である場合には“×”で表示されます。

④攻撃アイコン

詳しくは後述の【攻撃アイコンの詳細】を参照して下さい

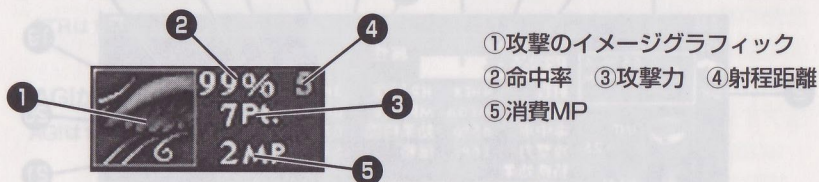
⑤お互いの距離　⑥ユニットの名前　⑦ユニットの種族名称　⑧ユニットのレベル
⑨ユニットの属性　⑩ユニットグラフィック　⑪ユニットのいる地形グラフィック
⑫地形属性　⑬最終的な命中率　⑭最終的な攻撃力　⑮相手ユニットとの属性相性
⑯自分のいるヘックスとの属性相性　⑰攻撃前のHP
⑱相手の攻撃が当たった場合のHP　⑲攻撃後のMP　⑳マスターの名前

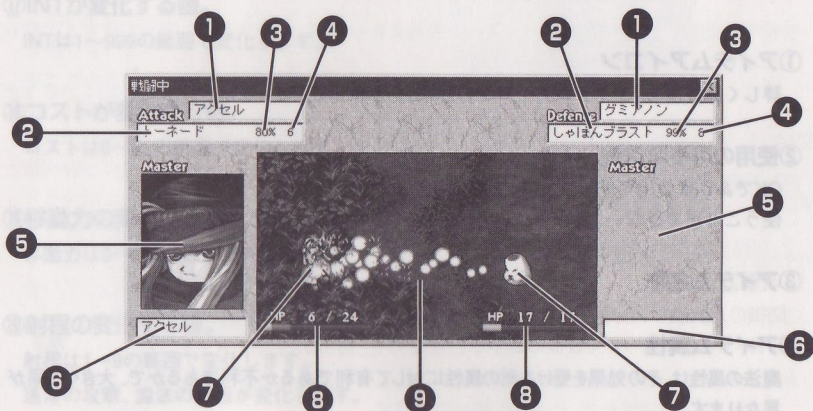
㉑手加減用チェックボックス

攻撃力を少しだけ弱めることができます。
また、攻撃によって相手が死んでしまうような場合には、HPを残すように手加減することができます。

㉒OKボタン　㉓キャンセルボタン

◎攻撃アイコンの詳細

ユニット情報ウィンドウの攻撃アイコン上で左クリックすると、攻撃射程を確認することができます。また右クリックすると、ポップアップでコメントを見ることもできます（但し、召喚ウィンドウや戦闘予想ウィンドウなどの表示中は、他のウィンドウが反応しませんので、この操作も無効となります）。

①攻撃のイメージグラフィック
②命中率　③攻撃力　④射程距離
⑤消費MP

◎攻撃アニメーションウィンドウ

①ユニットの名称　②攻撃名称　③命中率　④攻撃力

⑤マスターの顔グラフィック

マスターがいないユニットは、表示されません。

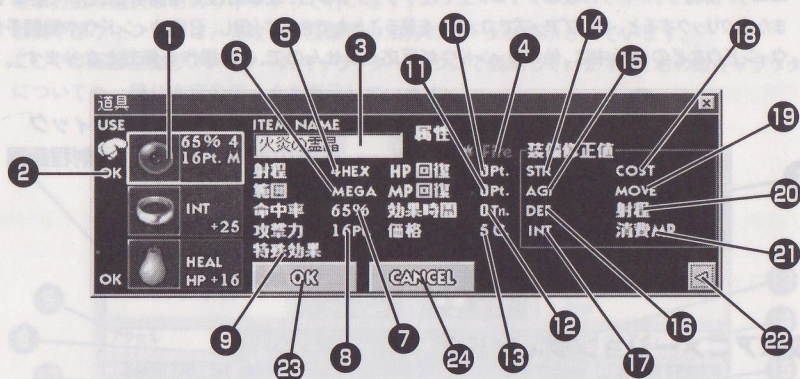
⑥マスターの名前

マスターがいないユニットは、表示されません。

⑦ユニットグラフィック　⑧HP

⑨戦闘背景

ユニットがいたヘックスの地形に合わせて、背景も変化します。

8.アイテムウィンドウ

①アイテムアイコン
詳しくは後述の【アイテムアイコンの詳細】を参照して下さい。

②使用の可不可状況
OKであれば使用可能で、白い枠で選択されます。
使うことができないようなら、赤い枠でアイコンが縁取られます。

③アイテム名称

④アイテム属性
魔法の属性は、その効果を受ける側の属性に対して有利であるか不利であるかで、大きく効果が異なります。
また、属性がない場合は無属性を意味し、どの属性に対しても効果に変化はありません。
詳しくは【第6章　1.属性による効果】を参照して下さい。

⑤射程距離

⑥効果範囲
1は指定したヘックス。
MEGAは指定したヘックスと、その周囲1ヘックスの合計7ヘックス。
GIGAは指定したヘックスと、その周囲2ヘックスの合計19ヘックス。
TERAは指定したヘックスと、その周囲3ヘックスの合計37ヘックス。

⑦命中率　⑧攻撃力　⑨特殊効果　⑩HP回復　⑪MP回復　⑫効果時間　⑬価格

※これ以降は、装備することでユニットの能力が変化するタイプのアイテムの効果です。
原則的にこれらの装備型アイテムは、使用することができません。

⑭STRが変化する値。
STRは1～999の範囲で変化します。

⑮AGIが変化する値。
AGIは1～999の範囲で変化します。

⑯DEFが変化する値。
DEFは1～999の範囲で変化します。

⑰INTが変化する値。
INTは1～999の範囲で変化します。

⑱コストが変化する値。
コストは0～99の範囲で変化します。

⑲移動力の変化する値。
移動力は0～99の範囲で変化します。

⑳射程の変化する値。
射程は1～9の範囲で変化します。
通常の攻撃、魔法の射程が変化します。

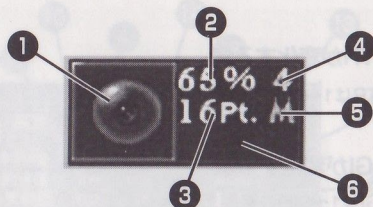
㉑消費MPの変化する値。
魔法、及び攻撃で消費するMPの値を変化させます。
消費MPは1～99の範囲で変化します。

㉒アイテムウィンドウのサイズ変更ボタン　㉓OKボタン　㉔キャンセルボタン

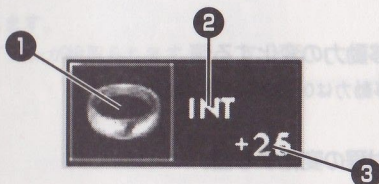
◎アイテムアイコンの詳細
アイコン上で左クリックすると、アイテムウィンドウで情報を確認することができます。
また右クリックすると、ポップアップでコメントを見ることもできます（但し、戦闘予想ウィンドウなどの表示中は、他のウィンドウが反応しませんので、この操作は無効となります）。

アイテムは以下の5つの種類に大別することができます。

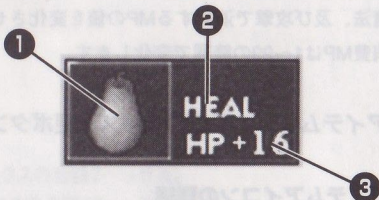
A）WEAPON（武器）

①アイテムのグラフィック
②命中率
③攻撃力
④射程距離
⑤アイテムの攻撃効果範囲
1は指定したヘックス。
MEGA（M）は指定したヘックスと、その周囲1ヘックスの合計7ヘックス。
GIGA（G）は指定したヘックスと、その周囲2ヘックスの合計19ヘックス。
TERA（T）は指定したヘックスと、その周囲3ヘックスの合計37ヘックス。
⑥そのアイテムを使うにあたって消費するMP

※相手に対して使用することで、ダメージを与えたり、ユニットの状態に毒や石化などの変化を生じさせたりすることができます。
またこの世界には、無限に使うことのできる強力なアイテムもあると言われていますが、そういったアイテムは、使用の際にMPを消費することが多いようです。

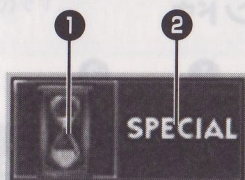
B）EQUIP（装備）

①アイテムのグラフィック
②上昇する能力値の内、最も代表的な能力
③②の上昇値

※主にユニットの能力値を上昇させることができます。ですが、中には能力値を低下させるような呪いのアイテムもありますので、十分な注意が必要です。

C）MEDICAL（治療）

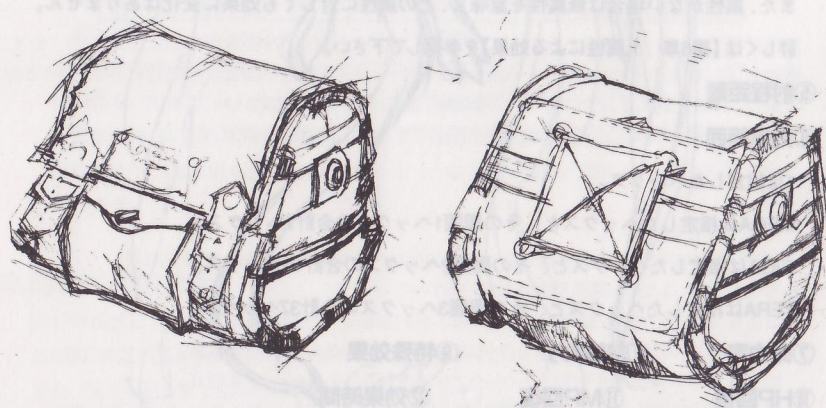
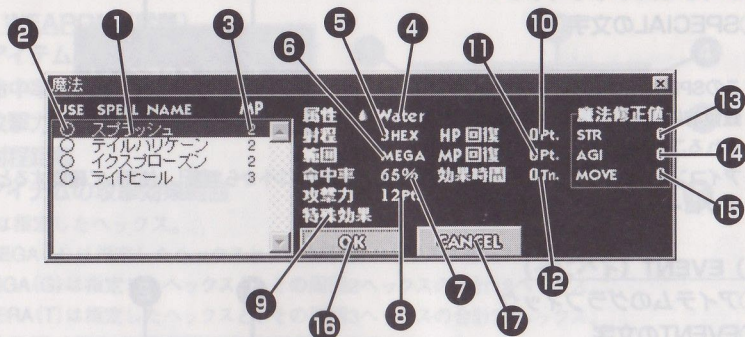
①アイテムのグラフィック
②回復の種類
・HEAL：主にHPの回復です。
・CURE：主にMPの回復です。
・RECOVER：主に変化した状態の回復です。
③回復する種類と値

※使用する相手を指定して、HPやMPを回復するものが主です。
また、状態の変化に苦しむユニットを救うことができるアイテムもあります。

D）SPECIAL（特殊）

①アイテムのグラフィック
②SPECIALの文字

※このSPECIALアイテムに関しては、
数値的にはっきりとした情報が表示
されることがほとんどありません。
アイコンを右クリックして、表示されるポップアップコメントから判断し、使用して確認するといった
アプローチが必要となるでしょう。

E）EVENT（イベント）

①アイテムのグラフィック
②EVENTの文字

※このEVENTアイテムは、ユニットに
分配することができません。
また、はっきりとした情報が示される
こともほとんどありません。
ですが、アイコンを右クリックして表示されるポップアップコメントから判断し、謎を解いたり、物語の
進行のヒントにするということが可能です。
また中には、特定の土地やマップ、極端に言えば特定のヘックスにマスター自らが赴くことで初めて
役に立つアイテムもあります。
心に引っかかる何かがある時には、とりあえず足を運んでみるというのも気分転換になるのでは
ないでしょうか？

9.魔法ウィンドウ

①魔法名称

詳しくは【第13章　8.魔法体系】を参照して下さい。

②使用の可不可状況

主にMPの残量から、○であれば使用可能、×なら使用不可です。

③消費MP

④魔法属性

魔法の属性は、その効果を受ける側の属性に対して有利であるか不利であるかで、大きく効果が異なります。

また、属性がない場合は無属性を意味し、どの属性に対しても効果に変化はありません。

詳しくは【第6章　1.属性による効果】を参照して下さい。

⑤射程距離

⑥効果範囲

1は指定したヘックス。

MEGAは指定したヘックスと、その周囲1ヘックスの合計7ヘックス。

GIGAは指定したヘックスと、その周囲2ヘックスの合計19ヘックス。

TERAは指定したヘックスと、その周囲3ヘックスの合計37ヘックス。

⑦命中率　⑧攻撃力　⑨特殊効果

⑩HP回復　⑪MP回復　⑫効果時間

※これ以降は、魔法によって一時的に上昇する能力です。

⑬STRが変化する値。

STRは1～999の範囲で変化します。

⑭AGIが変化する値。

AGIは1～999の範囲で変化します。

⑮移動力の変動する値。

移動力は0～99の範囲で変化します。

⑯OKボタン ⑰キャンセルボタン

第6章　戦術ルールの詳細

第5章でユニットコマンドと各ウィンドウの意味するところに触れたわけですが、ここではそれぞれがどのようなルールにのっとって機能するかを説明します。

1.属性による効果

属性効果

自分の属性	対象ユニットの属性			
	地 ＞	水 ＞	風 ＞	火
地	―	○	―	×
水	×	―	○	―
風	―	×	―	○
火	○	―	×	―

①移動

地形番号	名称	コメント	移動コスト					地形効果				
			火	風	地	水	無	火	風	地	水	無
1	岩	進入不可	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
2	深み	進入不可	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
3	柱	進入不可	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
4	城壁	進入不可	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
5	茂み	茂み	2	3	1	2	1	0	-10	10	0	0
6	浅瀬	水	3	1	2	1	1	-20	10	-10	20	0
7	砂	砂	2	1	3	2	1	0	20	-10	-10	0
8	溶岩	溶岩	1	2	2	3	1	0	10	-10	-20	0
9	石地	平地	1	1	1	2	1	0	0	0	-10	0
10	草地	平地	1	1	1	2	1	0	0	0	-10	0
11	石畳	平地	1	1	1	2	1	0	0	0	-10	0
12	荒地	平地	1	1	1	2	1	0	0	0	-10	0
13	魔法陣	魔法陣	1	1	1	1	1	20	20	20	20	0
14	本拠地	本拠地	1	1	1	1	1	20	20	20	20	0

地形情報ウィンドウのタイトルバーに表示されている名前が、表の地形名称に対応しています。
移動コストは、それぞれのユニットの属性が、そのヘックスの移動に必要な移動力がいくつであるかを表わし、地形効果は、そのヘックスで受ける効果を表わしています。
その地形効果が実際にどのような効果を及ぼすのかを、②以降で説明します。

②攻撃

・命中率の算出
（攻撃方法の持つ基本命中率＋ユニットのAGIが発生する修正値）×属性効果
※属性効果＝ユニット属性相対＋地形効果＝0.4～1.6
　ユニット属性が有利なら0～0.2を加算、不利なら0～0.2を減算。
　攻撃ユニットの地形が有利なら0～0.2を加算、不利なら0～0.2を減算。
　防御ユニットの地形が有利なら0～0.2を減算、不利なら0～0.2を加算。
※但し、攻撃方法の持つ最大命中率以内に留まるため、99%に達しないことがあります。
※防御を選択したユニットに対しては、そのユニットのAGIによって減算が行われます。

・攻撃力の算出

(攻撃方法の持つ基本攻撃力＋ユニットのSTRが発生する修正値)×属性効果

※属性効果＝ユニット属性相対＋地形効果＝0.7〜1.3

ユニット属性が有利なら0〜0.1を加算、不利なら0〜0.1を減算。

攻撃ユニットの地形が有利なら0〜0.1を加算、不利なら0〜0.1を減算。

防御ユニットの地形が有利なら0〜0.1を減算、不利なら0〜0.1を加算。

※但し、攻撃方法の持つ最大攻撃力以内に留まるため、99ダメージに達しないことがあります。

※防御を選択したユニットに対しては、そのユニットのDEFによって減算が行われます。

③使用アイテムの効果

・命中率、攻撃力、HP回復量、MP回復量等の算出

(アイテムの持つ基本値)×属性効果×詠唱者の増幅率×対象者の防御率

※属性効果＝アイテムから見た対象ユニットの属性相対＝0.5〜1.5

属性が有利なら0.5を加算、不利なら0.5を減算。

※詠唱者の増幅率＝INTが高いほどこの値は上昇します。

※対象者の防御率＝MPの残量が高いほどこの値は上昇します。

※属性の無い、即ち無属性のアイテムは属性による影響を受けません。

※アイテムの持つ基本値をアイテムウィンドウ上の値は、完全に条件が対等の相手を想定した数値です。

④魔法

・命中率、攻撃力、HP回復量、MP回復量等の算出

(魔法の持つ基本値)×属性効果×詠唱者の増幅率×対象者の防御率

※属性効果＝魔法から見た対象ユニットの属性相対＝0.5〜1.5

属性が有利なら0.5を加算、不利なら0.5を減算。

※詠唱者の増幅率＝INTが高いほどこの値は上昇します。

※対象者の防御率＝MPの残量が高いほどこの値は上昇します。

※属性の無い、即ち無属性の魔法は属性による影響を受けません。

※魔法の持つ基本値を表わす魔法ウィンドウ上の値は、完全に条件が対等の相手を想定した数値です。

2.防御効果の算出

防御の選択によって、相手の命中率と攻撃力を抑制することができます。

この時、AGIが高ければ高いほど命中率を抑制します。

また、DEFが高ければ高いほど攻撃力を抑制します。

3.MP収支予測の算出と、精霊中立化の法則

(魔法陣をひとつも取得していない時のマスターの最大MP÷2)+(自分の魔法陣の数×2)+(魔法陣ヘックスにいるならば2MP)-(精霊維持に消費するMPコスト)が、1ターンに回復するMPです。
回復した結果、最大MPを超過するようであれば、最大MPで頭打ちされます。
また、MPの収支予想がマイナスになった場合、0になるまでMPが減っていくため、注意が必要です。
MPが0以下になるような場合、精霊維持コストの不足分がなくなるまで精霊が中立化していきます。
※またこの時、中立化する精霊が多数存在する場合、その精霊がどれだけマスターを慕っているかによって中立化する順番が遅くなります。

4.解呪(ディスペル)の条件

(マスターのレベル＞相手の現在のHP)を満たす時、解呪が可能となります。
但し、相手のHPが高く、元気なままだと、条件を満たさない場合があります。
この時、そのユニットが自分のマスターのことをどれだけ慕っているかが成功率を変化させます。
特に高いレベルを持つユニットは、長い間マスターとともに戦ってきたという過去があるわけですから、呪われているからといって、簡単にはディスペルできないという可能性もあることを、忘れないで下さい。

属性によるディスペルの成功率の変化

自分の属性	対象ユニットの属性			
	地	水	風	火
地	◎	○	△	×
水	×	◎	○	△
風	△	×	◎	○
火	○	△	×	◎

◎ディスペルだけに適用される属性効果

ディスペルに限っては、属性による成功率の変化が通常の攻撃とは異なります。

第7章 ゲームの進行

1.魔法陣の取得

魔法陣を取得することで、マスターの魔力(MP)は2ポイントずつ本来の値から上昇していきます。
また、毎ターン頭のMP回復時にも、1つにつき2ポイントの回復となります。
即ち魔法陣を取得するということは、マスターが持つ本来の魔力以上の魔力で、精霊を召喚し、魔法を唱えることができるということを意味しています。

2.勝利の条件

基本的には敵を全滅させるか、本拠地を奪うかすれば勝利となりますが、シナリオによってそれ以外を勝利条件として定めている場合があります。
※本拠地は全体の色が"青"または"赤"の魔法陣を指しています。

①突破／脱出：指定された場所に到達する。
②シナリオによって指定された条件を満たす。
A) 魔法陣を一定時間占拠し続ける。
B) 特定の精霊をディスペルする。
C) 特殊なアイテムを特定の場所に持っていく。
D) etc.

3.敗北の条件

①主人公、または主人公に深く関わる人物が倒れる。
②本拠地を失った場合。
③シナリオによって指定された条件を守れなかった場合。
A) 指定の時間を守れなかった
B) 指定の場所を守れなかった
C) etc.

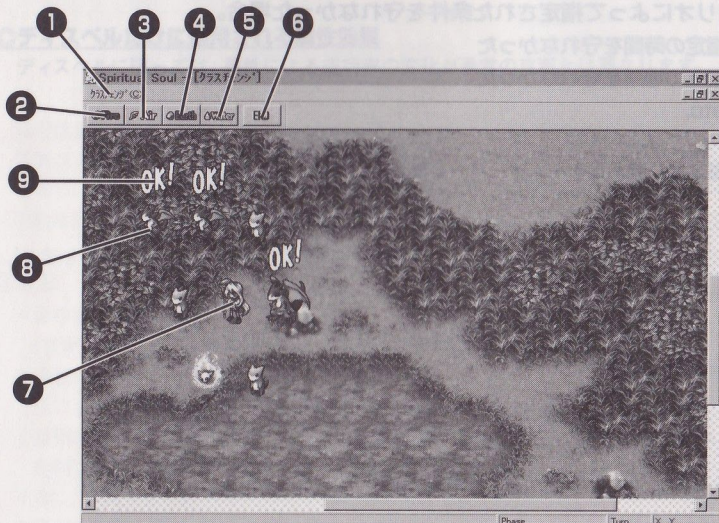
また、基本的に敗北はゲームオーバーを指しています。

第8章　クラスチェンジ

種族毎に設定されたある一定のレベルを満たすと、それぞれのユニットはクラスチェンジを行うことができます。

世界地図上のメニュー、またはツールボタンからクラスチェンジを選択することで画面はクラスチェンジウィンドウへと移行します。
ここではメニューバー、ツールバーともにクラスチェンジウィンドウ用のものに変わりますので、後述する説明を参照して下さい。

1.クラスチェンジウィンドウ

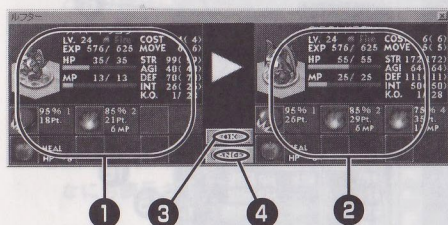
画面上にはマスターを含め、ユニットが属性毎に表示されます。
メニュー、またはツールボタンで画面を切り替えて下さい。
“OK”アニメーションが表示されているユニットを選択すると、クラスチェンジ選択ウィンドウに移行します。
そうでないユニットを選択すると、戦術マップと同様のユニット情報ウィンドウが表示されます。
クラスチェンジを行うとレベルや経験値は持ち越しますが、多くの能力値が変化します。
これらの変化を確認して、クラスチェンジを実行するかどうかを決定して下さい。
特殊なアイテムによっては、そのアイテムを消費することでクラスチェンジすることもあります。
アイテムの消費状態も確認して下さい。
右クリックで、フロートメニューが表示されます。
その中の“精霊の解放”を選択することで、仲間になっている精霊を、自然へと還すことができます。

①クラスチェンジメニュー

・ 火 ：クラスチェンジウィンドウに火の精霊を表示します。
・ 風 ：クラスチェンジウィンドウに風の精霊を表示します。
・ 地 ：クラスチェンジウィンドウに地の精霊を表示します。
・ 水 ：クラスチェンジウィンドウに水の精霊を表示します。
・終了：クラスチェンジを終了します。

※このクラスチェンジメニューは、クラスチェンジウィンドウ内で右クリックすることで表示されます。

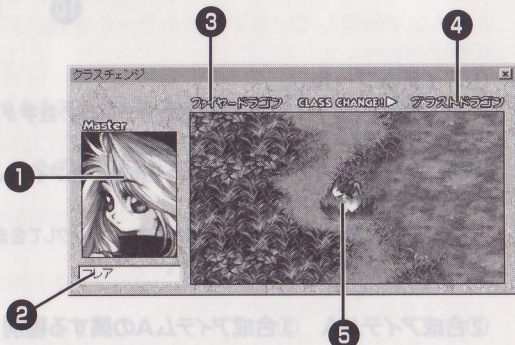
②Fire：クラスチェンジウィンドウに火の精霊を表示します。
③Air：クラスチェンジウィンドウに風の精霊を表示します。
④Earth：クラスチェンジウィンドウに地の精霊を表示します。
⑤Water：クラスチェンジウィンドウに水の精霊を表示します。
⑥終　了：クラスチェンジを終了します。
⑦マスター　⑧仲間の精霊を、属性毎に表示しています　⑨OK

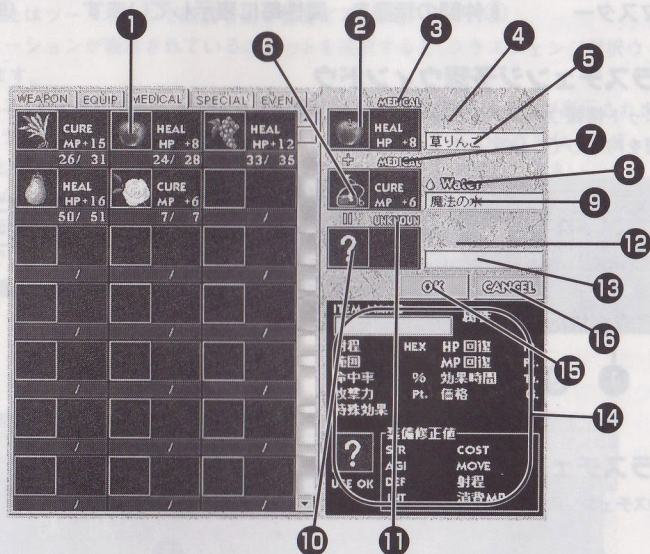
2.クラスチェンジ予想ウィンドウ

ユニット情報ウィンドウがふたつ並んで表示されます。
予想を吟味して、決定して下さい。

①クラスチェンジ前のユニット情報
②クラスチェンジ後のユニット情報
③OK
④キャンセル

3.クラスチェンジアニメーションウィンドウ

クラスチェンジのアニメーションが流れます。

①マスターの顔グラフィック
②マスターの名前
③クラスチェンジ前の種族名
④クラスチェンジ後の種族名
⑤クラスチェンジアニメーション

第9章 アイテムの合成

アイテムはマップで拾うことのできるような、効果の弱いものから、神々に祝福された強力なものまで様々です。
物語が進むにつれて、精霊たちは成長していくわけですが、次第に効果の弱いアイテムだけでは対処しきれない状態に陥ることがあるかもしれません。
そんな時、少しでも効果的なアイテムを精霊に分配するために、重要な位置を占めるのが、この"アイテム合成"です。
例えば、マップで拾う、それ単体ではあまり役に立たないようなアイテムでも、それと組み合わせるアイテム次第では、意外なアイテムが生まれることもあります。
そうした未知の部分を模索することで、難関を突破するために役立てていくことができるようなアイテムを手に入れることができるわけです。

①アイテムプール

タブと、アイテムアイコンの下にある分子分母の数字が持つ意味は【第5章　6.召喚ウィンドウ、④アイテムプール】を参照して下さい。
アイテムアイコンそのものに関しては【第5章　8.アイテムウィンドウ　◎アイテムアイコンの詳細】を参照して下さい。
ここからアイテムをドラッグ、もしくはダブルクリックして合成アイテムAとBのスペースに落とすことでアイテム合成の準備が整います。

②合成アイテムA　③合成アイテムAの属する種別（アイテムプールのタブ名称です）

④合成アイテムAの属性

なにも表示されていないものは、属性が無いことを意味しています。

⑤合成アイテムAの名称　⑥合成アイテムB

⑦合成アイテムBの属する種別（アイテムプールのタブ名称です）

⑧合成アイテムBの属性

なにも表示されていないものは、属性が無いことを意味しています。

⑨合成アイテムBの名称

⑩合成されたアイテム

“？”の時は、合成の結果がわからないことを意味しています。
合成結果のアイテムを一度でも所有したことがある場合、結果は必ず表示されるので
“？”が表示された時は、まったく知らないアイテムということになります。
たとえ使用したり売ったりした結果、所有数が0になっていても「一度でも所有したことのある」
という条件にあてはまります。

⑪合成されたアイテムの属する種別（アイテムプールのタブ名称です）

“UNKNOWN”は、不明な時に表示されます。

⑫合成されたアイテムの属性

なにも表示されていないものは、属性が無いことを意味しています。

⑬合成されたアイテムの名称

⑭選択されているアイテムの詳細

アイテムの詳細に関しては【第5章　8.アイテムウィンドウ】を参照して下さい。

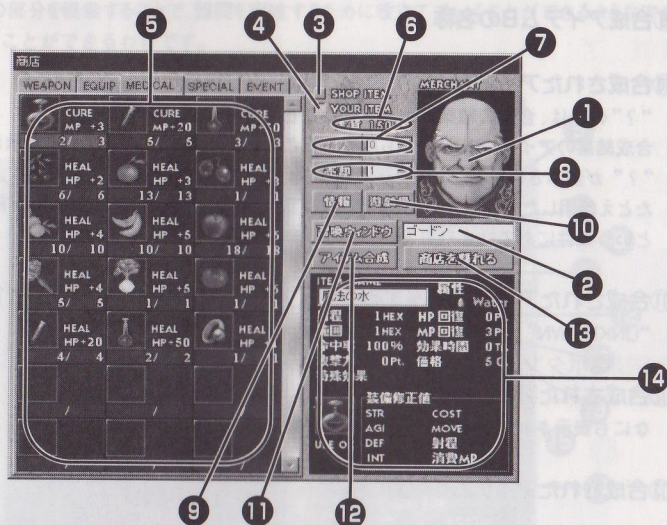
⑮OK

アイテムを合成します。
アイテムを合成した結果、合成されたアイテムは表示され、合成アイテムABは消費され、
なくなります。
この合成されたアイテムは、新しく合成アイテムAまたはBを投入すると、プールの方に
自動的に収納されます。

⑯キャンセル

アイテム合成を終了します。

第10章　商人

世界地図上で移動した時、商人に出会うことがあります。
特定の場所に店を構えているかと思えば、商隊を組んで各地を巡る彼ら商人は、大変動の余波にもめげず、その逞しい商魂で主人公を手助けてくれることでしょう。
商人は様々なアイテムの取り引きに応じてくれるだけでなく、情報や、酒場での簡単な遊び場も快く提供してくれます。
いらなくなったアイテムを売り、欲しいアイテムを買うことで冒険はスムーズに進むことうけあいです。
旅先で出会う機会があれば、存分に利用するべきでしょう。

①商人の顔グラフィック　　　　　②商人の名前
③商人が陳列しているアイテムプールを表示するボタン
④主人公が所有しているアイテムプールを表示するボタン
⑤アイテムプール

A）③のボタンを選択中

タブの持つ意味は【第5章　6.召喚ウィンドウ、④アイテムプール】を参照して下さい。
アイテムアイコンそのものに関しては【第5章　8.アイテムウィンドウ　◎アイテムアイコンの詳細】を参照して下さい。
※分子分母の数字のかわりに、そのアイテムの販売価格が表示されています。

B）④のボタンを選択中

タブと、アイテムアイコンの下にある分子分母の数字が持つ意味は【第5章　6.召喚ウィンドウ、④アイテムプール】を参照して下さい。
アイテムアイコンそのものに関しては【第5章　8.アイテムウィンドウ　◎アイテムアイコンの詳細】を参照して下さい。

⑥主人公の所持金

金貨は【SPECIAL】アイテムとして999枚を上限に所持することができます。

⑦アイテム購入ボタンと購入数変更コントローラ

③のボタンを選択中に、商人のアイテムプールの中で選んでいるアイテムを購入することができます。

この時右側の数値を上下させることで、一度に購入する数を変更することができます。

上下のボタンでも直値入力でも変更が可能です。

⑧アイテム売却ボタンと売却数変更コントローラ

④のボタンを選択中に、自分のアイテムプールの中で選んでいるアイテムを売却することができます。

この時右側の数値を上下させることで、一度に売却する数を変更することができます。

上下のボタンでも直値入力でも変更が可能です。

※また、売却後の所持金が999を超過する場合、超過した金額は失われてしまいますので、注意して下さい。

⑨情報ボタン

商人が知っている情報を無料で教えてくれます。

噂話程度のものから物語に関わるような情報まで様々。

暇な時はしつこく聞いてみるのもいいのではないでしょうか。

⑩遊技場ボタン

商人が経営している酒場に行くことができます。

ひとときのギャンブルを楽しんでみてはいかがでしょうか。

⑪召喚ウィンドウボタン

召喚ウィンドウを開くことができます。

⑫アイテム合成ボタン

アイテム合成ウィンドウを開くことができます。

⑬商人を離れるボタン

世界地図上の操作をする時に、商人ウィンドウが邪魔な時に押して下さい。

商人ウィンドウは小さくなりますが、その街にい続ける限り再び商人を呼び出すことができます。

⑭選択されているアイテムの詳細情報

第11章 精霊図鑑

自分が仲間にしている精霊たちを見ることができます。

右端のページボタンで図鑑のページを指定することができます。

①精霊種族別一覧ページ

0ページ目は、各種族の一覧表となっています。
仲間になっている精霊、その数などを知ることができます。

②全精霊のカード収納ページ

1ページ～22ページが、カードの収納ページになっています。

※右クリックで表示されるフロートの選択肢は、それを優先したカードの並び替えコマンドです。

第12章 ゲームをより楽しむために

①勢力の見方

マスター情報ウィンドウの召喚精霊数を参考にするのもひとつの手ですが、より確実なのは、召喚ウィンドウの左下にあるMP.CONDITIONタブです。
ここにはまず自分と敵、両者の現状のMPと、次ターン頭のMP収支予想が表示されます。
そしてさらに両者の召喚精霊数と、そのトータルレベルが表示され、お互いの勢力比を確認することができるようになっています。

②MPの収支予想（NEXT MP）

マスター情報ウィンドウ、及び召喚ウィンドウのMP.CONDITIONのMP収支予想は、その時点でのマスターのMP回復量と維持コストを差し引きした数値です。
この値がプラス(黒字)ならMPの上限まで毎ターン回復し続けることになります。
反対にマイナス(赤字)ならばMPが0に向かい、最終的には維持しきれなくなった精霊が中立化してしまいます。
この値を参考にすれば、魔法の使用、召喚など、予測が簡単になるはずです。
なお、魔法陣は1つにつき2MPの収入となります。
また、コストは召喚／維持の両方の値を表わしています。

③魔法陣の恩恵

魔法陣上のすべてのユニットは、毎ターン頭にHPとMPを2点ずつ回復します。
さらに戦闘時には、ユニットの属性に関わらず、強力な地形効果を発生します。
また魔法陣は、1つにつきマスターの総MPを2点上昇させ、毎ターンに2MPが収入となります。

魔法陣のみならず、マップ上には様々な恩恵やイベントの発生する特殊なヘックスが存在します。
「あれっ？」と思うようなヘックスに足を運ぶことで、きっとなにかが起きるでしょう。

④属性の相性が鍵

攻撃するユニットにとって、相手が得意な属性かどうかは、攻撃可能ヘックスの表示色がそれを表わしています。
青なら有利、緑は互角、赤は不利というように、命中率と攻撃力が変化します。
また、敵側の精霊は、基本的に自分が得意とする相手を選んで戦いを挑んできます。
地形情報ウィンドウにあるように、火＞地＞水＞風＞火……という相性ループをしていますので、強力な敵を前にした時は、その属性を参考にすることが重要といえます。

⑤自分のいる土地、相手のいる土地の属性

そのユニットにとって、そのヘックスが気持ちいいかどうかは、移動時のカーソルがそれを表わしています。

◎や○なら有利、＝は互角、△や×なら不利というように、お互いの位置が命中率や攻撃力に変化をもたらします。

この総合評価は攻撃選択時（予想時）、画面中央に○や×などの表示がなされますのでそれを参考にして見てください。

⑥アイテムの分配

召喚ウィンドウでは、マスターが行動済みであっても、召喚前の精霊とのアイテムの受け渡しを何度でも自由に行うことができます。

この時は、予約やキャンセルではなく、OKを押して下さい。

アイテムの装備状態だけが反映されていきます。

⑦アイテムは5種類

アイテムには【WEAPON】【EQUIP】【MEDICAL】【SPECIAL】【EVENT】の5種類があります。

召喚ウィンドウにある右下のアイテムプールのタブを選んで、自分のアイテムを吟味して見てください。

アイテムはユニットに同時に3つ持たせることが可能ですが、一度召喚してしまうと、撤退しないかぎり再配分はできません。

有効な配分を行って下さい。

また、EVENTアイテムは分配できません。

⑧中立の精霊

マップ上で、黄色のHPバーを持った精霊は中立の精霊、いわゆるノラです。

ノラは、敵味方の区別なく、自分たちのテリトリーを守るべく戦います。

怯える彼らの心を優しく溶かすのも、精霊使いの役目と言えるでしょう。

⑨魔法やアイテムの効果

魔法やアイテムはマップ上で使いますが、この時やはり対象ユニットとの属性の相性が効果に変化を及ぼします。

青か緑の表示ヘックスが多い時に使うのが効果的でしょう。

⑩POWER ADJUST（手加減）

攻撃選択（予想）時、左下と右下にチェックボックスがあります。

これは、倒したくない相手に対して攻撃力をセーブする効果を持っています。

うまく精霊をディスペルするためには、欠くことのできない選択肢です。

⑪特殊なキャラクターを使いこなす

ゲームを進めていく内に、召喚することなくマップ上に配置される特殊なキャラクターが登場することがあります。
このキャラクターはマスターとも精霊とも異なる立場でゲームの進行に関わります。
まず第一に、戦術マップ上での召喚ウィンドウには、特殊なキャラクターはリストアップされませんので、アイテムの受け渡しを行うことができません。
受け渡しのできる唯一の場所は、世界地図上での召喚ウィンドウのリストに限られます。
また、精霊のように撤退することもできません。
そして、主人公と同様にやられてしまうとゲームオーバーになってしまうのです。
これらを踏まえた上で、有効に使いこなして下さい。

⑫解呪

戦闘中、マスターの3つ目の攻撃“ディスペルカース”が使用可能な状態になることがあります。
これは敵の精霊の体力が大幅に損なわれ、仲間にするためのチャンスが訪れていることを表わしています。
マスターのレベルが、敵の精霊のHP以上の時、ディスペルが可能になります。
ぜひ、心を失った精霊たちの優しさと絆を取り戻してあげて下さい。
但し、相手のHPが高すぎたりする場合には、ディスペルの条件を満たさないことがあります。

ただ、精霊の中には心の底から自分のマスターを信じきっているものもいます。
高いレベルに達し、盲目的なまでにマスターに忠実な精霊は、ディスペルの声にも耳を貸すことはないかもしれません。
その時には、つらい決断を強いられることになりますが、倒したとしても精霊が死ぬわけではありません。
愛するがゆえの一撃も必要であるということを、忘れないで下さい。

⑬敵を倒すということ

倒した敵の装備アイテムは、マスターのアイテムプールにストックされていきます。
倒したユニットの装備になるわけではありませんので、注意して下さい。
又、逆に、倒されたユニットが持っていたアイテムは失われてしまいます。
危ないと思った時は、早めに撤退することも大切です。

⑭勝利条件と敗北条件

シナリオによっては、特殊な条件を持つことがあります。戦いが始まったら、ひとまず勝利と敗北の条件を確認してみて下さい。

⑮ユニットの異常状態の強弱関係

ユニットは、一度に一つの異常状態にしか陥りません。どの異常状態が優先されるかは、以下の通りです。

眠り＜毒＜遅滞＜混乱＜石化

第13章 設定資料

1.世界観

ここは夢と自由の翼持つ女神達に優しく包まれる精霊の国。
地水火風の精霊達が、愛らしくも頼もしい姿で野に森に、海に空に生きる幻想の楽園。
大地に緑の草花が芽吹き、その朝露の潤いに風を舞う翼が憩う……。
きらめく太陽は豊かな森を温かく包み、精霊たちを至福の夢へと誘う時に満ち足りていました。
しかし、
かつて世界を恐怖に陥れた邪悪な【虚無の王】は封印を破り、精霊の心を司る【命の聖玉】を壊してしまったのです。
そして精霊達の正気は失われ、世界を統べる4人の女神達は虚無の王の呪いによって、聖獣に姿を変えられてしまいました。
いつしかこの時のことを、人は【大変動】と呼ぶようになりました。

【大変動】以後、
女神達は囚われの牢獄の中で、精霊使いの訪れを待ち焦がれます。
虚無の王を倒し、幻想の楽園を取り戻すために。
精霊獣達と信頼関係を築き、危険や困難に立ち向かうために。

多くの精霊騎士や魔術師達が精霊獣との絆と力とを失った今、世界を救うことができるのは【幼き精霊使い】だけ。
純粋な心で精霊達の心をつなぎとめることのできる子ども達、
それが4人の主人公達です。

DATA BOOK
～データブック～

2.マスター＆3.女神

堕ちた竜の大陸の北西部、精霊騎士達の王国【パンディオン】の王子です。水の属性を持ち、その純粋さゆえに【大変動】以後も精霊達と心を通じ合うことができる彼は、精霊との絆を失ってしまった精霊騎士達に代わり、世界を覆う闇へと向います。
彼の高い魔力は、困難な道のりを乗り越えてゆくために強い武器になるでしょう。しかし体力に乏しいため、強力な精霊たちを相手に前線で戦うことは難しいかもしれません。魔術師としての資質に長ける彼の動きが、勝利への鍵をつかむ勝機となるはずです。とにかく好奇心が強く、どんなことでも自分の目で確かめてみないと気が済まないクリス。苦しそうなことでも意に介さず「よし、とにかくやってみよう」と、大変動に挑みます。

クリス／14才／水属性

水の女神／エラン

《清流エラン》の名で知られる水の女神、見かけは26歳ぐらい。
神録には、水天暦翡翠の下弦、青の月に誕生したとあるので、現在2619歳ということになります。エランは知識と安寧を司る、新しい神々の筆頭にあげられる女神です。
膨大な知識を精霊と人々に天恵するとともに、心を和らげるその穏やかな微笑から、広く信奉を集めています。

クリスのパンディオン王国と縁戚関係にあたる、魔術師たちの王国【聖セヴィエス】の王女。炎星ゼッカのもとに生まれ、激しくも不浄の情熱を持つがゆえに精霊達の心をつなぎとめる彼女は、精霊との絆を失った父王や魔術師達に代わり、異変の中心へと向かいます。
強力な攻撃力と安定した体力は、苦手とする魔力や剣技を十分に補っています。
戦闘では前線で中心となって活躍できる実力を持っているフレア。召喚する精霊達でフレアの後方を支えることができれば、安定した戦闘を展開できるでしょう。口を開かなければ「美しいお姫様」で通るのですが…。
歯に衣着せぬ物言いで、思ったことはズバズバと言葉にするフレア。
「あたしにできなければ、他に誰ができるっていうの？」
と、冒険の世界に飛び出します。

フレア／15才／火属性

炎の女神／ユニ

《炎聖ユニ》の名で知られる炎の女神で、見かけは13歳ぐらい。
神録には、上炎暦春紅の大弦、赤の月に誕生したとあるので、現在1323歳ということになります。ユニは創造と破壊を司る、新しい神々には数少ない戦の神の血を引く女神です。
新しき神々の主たる四女神の中では最も若く、神としての安定を欠くこともあるが、消えることのない情熱が熱烈な信奉を集めています。

砂漠の民を統べる【マハ族】の祈祷師の称号を持つ少年。
自由を求めるアクセルの純粋さゆえに【大変動】以後も精霊達はアクセルの声に耳を傾けます。力を失った大人達のもとを離れ、ひとり世界の混迷へと向かいます。剣技は得意ですが、腕力と体力に一抹の不安が残るアクセル。暴れ狂う精霊獣を仲間にするためには、十分な前線の構築が必要になります。
風の属性が持つ様々な能力が、いたるところで彼を助けることになるでしょう。
しかし“ひとり世界の混迷へと…”とは言ったものの、実際にはユイリィという大変なお荷物を背負っての旅立ちとなってしまいました。
はたして彼を待ち受ける冒険は…？

アクセル／16才／風属性

風の女神／シャイア

《俊風シャイア》の名で知られる風の女神で、見かけは21歳ぐらい。
神録には、薫風暦橙砂の上弦、黄の月に誕生したとあるので、現在2199歳ということになります。
シャイアは自由と探究を司る、新しい神々の先頭にたってこれからを模索する立場にある女神です。毅然とした凛々しい姿が精霊と人々に誇りを与え、新たな可能性を探る勇気と力を授けることから、無意識の広い信仰をもたらしています。

森の隠者、エルフ達の都【シャーロット】の幼き司祭にして狩人。
精霊を想うまっすぐな心は【大変動】の力をもはねのけ、精霊獣は彼女を守ります。すべてを諦めてしまったエルフ達をよそに、エルウィンはひとり旅立つ決心をします。
大地の精霊に守護された彼女の体力は高く、窮地に陥る可能性が低いエルウィン。
攻撃力も安定しており、癒しの魔法を得意とする彼女が対応できる状況は、多岐にわたります。
魔力の低さを克服できれば、彼女の行く手は明るいものとなるでしょう。責任感が強く、困っている人や苦しんでいる人を見過ごしておけないエルウィン。
いつでも「私がやらなければ…」と肩に力を入れている彼女が迎える運命は…？

エルウィン／15才／地属性

地の女神／シリウス

《銀霊シリウス》の名で知られる地の女神。見かけは17歳ぐらい。
神録には、地王暦瑪瑙の新弓、緑の月に誕生したとあるので、現在1771歳ということになります。
シリウスは慈愛と秩序を司る、まだ若い神々のまとめ役である女神です。
静かな物腰から生まれる深く広い優しさが精霊と人々を祝福し、整然とした秩序のもとに、厚い信仰を受けています。

13

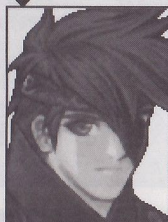
4.虚無の王、そしてライバル

虚無の王

古き時代、復讐を司る神ルドラとして、戦いには欠くことのできない神々の一人でした。
しかし、人と精霊の文化が調和し発達するに応じて柔和な女神たちの力が増し、粗野で本能に従うだけの彼は光の世界を追放されたのです。
以後二千年に渡って冥府の深奥、嘆きの壁に罪人の剣で左手を貫かれて捕らえられていましたが、魔術師ベルセドと騎士ジュノーの力を得て、再び天界の神座を狙って女神に挑みます。

ベルセド

冥府から虚無の王に随伴した、強力な魔法を駆る本家本元の魔術師、70歳あたりの外見ながら、実際には7000歳。
フレアのライバルとして登場するとともに、四天王のまとめ役であり軍師。
冥府を漂っていた竜騎士ジュノーを現世に復帰させ、四天王とした老獪な傑物です。
天界への復帰を目論む虚無の王を支え、世界を覆すことに、命を捧げています。

ジュノー

クリスのライバル。均整のとれた竜騎士、21歳男性。
7年前の竜帝会戦で、漆黒の竜帝と冥府の門で刺しちがえて永遠の闇に落ちたと思われていました。
その精神をベルセドに支配され、冷酷な死刑執行人となっています。
もともとは炎の属性を持つ剣士ですが、その運命は……？

ザッパ

アクセルのライバルとして登場する、強靭な体躯を誇る魔獣王、人間年齢的には30歳前後。
虚無の王からつかわされた強力な戦士で、百獣の王として精霊達に崇められています。
その精霊たちを主人公達の魔の手から救うべく、また、自身の戦いへの強い欲望から、アクセルと激突します。

ノア

エルウィンのライバルとして登場する、大司教位を持つ月影の黒エルフ、18歳女性。
人とは離れて暮らし、精霊と同じ立場で自然の中で生きることを掟としています。
「精霊は精霊使いの奴隷ではない」という信念からベルセドに見出だされ、虚無の王の膝下に集いました。

5.主人公たちをとりまく人々

クライフ

精霊騎士の王国パンディオンの王であり、クリスの父、49歳。
自身が強力な騎士で、いくつもの戦いを乗り越えてきた賢王でしたが、大変動以後はやはりその力を失いました。
本来であれば自ら騎士たちを率いて世界の危機に立ち向かう立場でしたが、今となっては、ただクリスにすべてを任せるより他に、選択の余地はありませんでした。
今は愛すべき息子を思う心優しい父として、クリスに知恵を授けます。

リムル

クリスのパンディオン王国下、シラディス公爵家の令嬢、16歳。
風の属性を持つこのお嬢様は、クリスに激しいアタックを続けます。
が、実際にはクリスが恋愛に無関心なため、ヤキモキしっぱなしだったりします。
お嬢様なリムルには、傲慢さを感じることもありますが、それも純粋な性格ゆえ、ということでしょう。
それだけに、自分の好きなことに関しては、どんなことも厭いません。クリスと初めて出会ったのは、プロローグにもある通りジュニパーの泉のほとり。王家の儀式として、沐浴にきていたところを狼たちに襲われ、泉の中で震えていたところを、クリスに救われました。
以後、3年に渡ってクリスのそばについてきましたが、さて、どんなことになりますやら……。

グラス

エルウィンの良き理解者にして、聖職の教えを説くエルフの都シャーロット司教、28歳。
穏やかな物腰、歯切れの良い説教、教え諭す知性に満ちる瞳、落ち着いた深い声。
【大変動】に際して、エルウィンだけが精霊たちとの絆を失わなかったことを見て、女神のもとへの旅立ちを促しました。

マリオン

パンディオン王妃、クリスの母、32歳。
フレアの故郷、聖セヴィエスから嫁いだ魔法使いで、年は離れているもののフレアの義理の姉。
クライフ同様、大変動には抗えず、その力を失いました。

キリー

パンディオン精霊騎士団の長を代行する女騎士、25歳。
クリスの剣と精神を鍛え、不屈の心を説いた彼女は、凛とした眼差しと、主君であるクリスを想う誠実な精神が印象的です。

ばあや（プリン）

フレアの目付役にして、聖セヴィエスの不世出の予言者、82歳。
優しく、穏やかで、懐深く、幅広い知識と柔軟な知恵を持つ彼女は【大変動】を予期して、フレアを一生懸命育ててきました。
そして炎の女神ユニの願いを受けて、フレアの旅立ちを促します。

ユイリィ

【堕ちた竜の大陸】最大のマハ砂漠で最も神聖な"風の大巫女"になるために生まれた少女、12歳。
今は巫女として、修行に励む毎日。
しかし、アクセルの旅立ちに際して大巫女に許可を得たユイリィは、アクセルに随行することを決心しました。
迷惑と知りつつも、精一杯の笑顔で義理の兄アクセルについていきます。

6. 精霊

各能力値は10段階評価です。クラスチェンジは能力値だけでなく、新しい攻撃方法を覚えるということも大きな要素となっていますので、実際に確認して見てください。

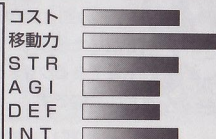
Fire

火 プチドラゴン／1st ELEMENTAL

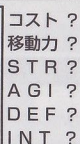
コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

ファイアドラゴンへと進化する、ポピュラーな炎の精霊。まだまだ幼いドラゴンながら、走攻守のコストパフォーマンスは優れています。

火 マテリアルソウル／2nd ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

ソウルミストから進化した青白い炎の精霊。セカンドエレメンタルの中でもバランス感覚に長け、弱点がありません。

火 チェリーベル／??? ELEMENTAL

コスト ?
移動力 ?
STR ?
AGI ?
DEF ?
INT ?

Unknown

炎と情熱を見守る愛の精霊。
ほとんど姿を見せないためか、精霊使いにとっても謎を秘めた存在。

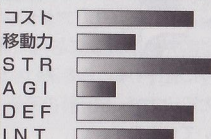
Water

水 フルッチェ／1st ELEMENTAL

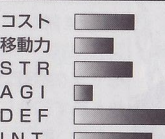
コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

数多く生息する水の精霊で、グミアノンや御大ゼリアースへと進化する幼生。とても非力ながら、召喚魔力の軽さと大量投入によって独特な位置を占め(?)ます。

水 アリゲダイン／ONLY ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

水獣の王の異名をとる、水辺の重鎮。
精霊界屈指の実力者であり、戦いにあっては多岐に渡って適所を発見できるハズです。

水 タートロック／1st ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

堅い甲羅を持つ水の精霊。
機敏さには欠けますが、体力と魔力の安定度は成長する毎に抜きんでるでしょう。

13

風 モスキュード／??? ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

呪われた精霊たちを束ねる、闇の精霊使い達の片腕とも言える存在です。闇に生きる精霊は、地水火風のそれぞれが強敵として立ちはだかることでしょう。

風 プチエッグ／??? ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

タマゴ型の風の精霊。
一説では雷神の使いと言われていますが、数が少なく、その行く末を見届けた者は幸運でしょう。

風 スカイホーク／2nd ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

精霊界最速を誇るホーク族のセカンドエレメンタル。移動力と命中率の高さで相手を翻弄する中盤の要となるでしょう。

Earth

地 リトル／1st ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

花の女王となるべき大地の種子。
特に長短所がないだけに、運用性は育成の結果と、マスターの指揮如何となるでしょう。

地 ボックル／1st ELEMENTAL

コスト
移動力
STR
AGI
DEF
INT

ゆくゆくは大地の堅精モグランとなる、静かなる大地の代弁者の幼生。とにかく高いHPを持ち、またこの段階では素早く移動することもできます。

地 サートリュフ／??? ELEMENTAL

コスト ?
移動力 ?
STR ?
AGI ?
DEF ?
INT ?

Unknown

自分たちのことを、精霊界の隠れた貴族と思い込んでいるキノコ型の精霊。詳しいことはわかっていませんが、高い知力を有していると噂されています。

13

7. アイテム

スピリチュアルソウルの世界に散りばめられたアイテムは、それ自体に意味を持ちながら、しかもその組み合わせによって新たなアイテムを生み出すという仕組みを持っています。
森や泉、海や砂漠で手に入れたアイテムをそのまま精霊に与えるも良し。
またこれはと思った2つのアイテムを組み合わせ、より効果的な物品を求めて模索するも良し……。
愛情を注いで育てた精霊に、美しく磨かれた芸術品を分け与えることができれば、どんな困難でも乗り越えることができるでしょう。

■ 大地の恵み、森の慈愛、優しさのほとり……

森や草原で、そして山で見つかる草花、果物、そしてハーブ。ふと立ち止まってあたりに目を向けて見てください。
そこには豊かな実りがあなたを待っています。

■癒し、勇気づけ、友を守る……

数多くの薬品を生み出す魔法の水、そしてポーション

■埋もれた輝き、磨かれざる光りの原石……

様々に姿を変え行く魔力の結晶

■精霊を守る祝福深き力の証……

鍛えられた武具、精緻なアクセサリー達

■謎を解く鍵、そして新たに秘める謎……？

その意図さえ掴めない様々な秘宝

★アイテム創りの第一歩

果物やハーブは、それぞれを乾燥させ混成すると、粉末薬に。魔法の水に溶かし熟成すればとりあえずポーションになるでしょう。でも、どんな薬が出来上がるかは、それぞれ違うのです……。冒険の旅に少し疲れたら、新たな創造に没頭するのもいいのではないでしょうか？
そう……、あなたのアイデアとひらめきが、草花や石や水晶に命を吹き込むことになるのです。

8. 魔法体系

攻撃系魔法

地

ロックバースト
クリスタルエッジ
ストーンバイス
デプスクウェイク

破壊力、範囲のバランスは高いのですが、命中率に難点があります。

水

レイニーシュート
テラーミスト
アクアブレード
クロスブリザード

破壊力、命中率、射程、範囲のバランスが良く、使いやすくなっています。

火

イクスプローズン
ブレイズウォール
フレイムブラスト
ケンベルフレア

破壊力、命中率のバランスは高いのですが、射程の短さが難点でしょう。

風

シルフストリーム
サンダーストーム
ツイスターテール
ヘルライトニング

射程が長く、高い命中率を持っていますが、攻撃力は低いようです。

補助系魔法 （一旦撤退すると、その効果は失われます）

眠り

デスハンド

HPが少しでも回復すれば、効果は失われます。専用の回復方法はありません。

石化

ストーンバインド

一切の行動がとれなくなってしまいます。解除には“リムーブストーン”の魔法か、石化消しの薬が必要です。

毒

ポイズンクラウド

解毒を行うまで、HPが少しずつ奪われていきます。解毒には“リムーブポイズン”の魔法か、毒消しの薬が必要です。

攻撃力向上

ガントレット

一定時間STRを上昇させます。

再動

ダブルアクション

行動を終了したユニットを再び行動可能な状態にします。

遅滞

ディレイクロック

移動力が1になってしまいます。解除には“スロウカウンター”の魔法か、遅滞消しの薬が必要です。

命中率向上

ウィンドスピード

一定時間AGIを上昇させます。

転移

ウィズダムゲート

ユニットを魔法陣から魔法陣へと転移させることができます。

混乱

コンフュージョン

ユニットが勝手に行動をとるようになってしまいます。解除には“クールダウン”の魔法か、混乱消しの薬が必要です。

移動力向上

クイックムーブ

一定時間MOVEを上昇させます。

回復魔法

HPの回復

ライトヒール
シリアスヒール
？？？

MPの回復

クリアボイス
エンジェルブレス
？？？

特殊系魔法

解呪

セントライセンス

ユニットの解呪を試みることができます。

第14章 おまけ

■ドラマCDを、より楽しくお聴きになるために……

聞き取りにくい言葉や、不明な漢字がある時には、“SS台本.doc”をご覧になられると、より確実に物語を把握することができるはずです。

インストール先の“おまけ”フォルダの中にある“SS台本.doc”もしくは“SS台本.txt”をダブルクリックして、参照してみてください。

■システムメッセージで、ウィンドウズを楽しく彩ってみませんか？

“おまけ”フォルダの中にあるキャラクターの名前のついたフォルダの中には、システムメッセージが収録されています。

マイコンピュータ → コントロールパネル → サウンドの順に開き、プロパティで変更することができます。

たまには違った音でWindowsを楽しんでみるのも面白いのではないでしょうか？

◎ファイルとシステムメッセージの対応

ファイルネームはクリスフォルダにある“＄V190001.wav”のように、8文字で統一されています。

“＄V19”の部分はこのファイルがクリスであることを示しています。

“0001”はそれぞれがどのシステムメッセージであるかを示しています。

＄V19：クリス　＄V20：フレア　＄V21：アクセル

＄V22：エルウィン　＄V23：エラン　＄V24：シャイア

＄V25：シリウス　＄V26：ユニ　＄V27：ばあや

＄V28：ユイリィ　＄V29：リムル

0001：挨拶　0002：新しいメールの告知　0003：ウィンドウズ起動時

0004：ウィンドウズ終了時　0005：アプリケーションエラー

0006：アプリケーションの起動　0007：アプリケーションの終了

0008：システム・エラー　0009：ポップアップ　0010：警告用メッセージ

0011：問い合わせ用メッセージ　0012：最小化　0013：最大化

0014：ごみ箱を空にした後

第15章 ユーザーサポート

ユーザー登録、及びディスク補修について

1.ユーザー登録について

本製品に同梱されているユーザー登録ハガキに必要事項を記入の上、当社までお送りください。
弊社では本製品に不都合が発生した場合にテクニカルサポートを承っております。ユーザー登録ハガキによってユーザー登録されておりませんと、サポートできませんので、その旨ご了承ください。
また、弊社公式ホームページにおいて、本製品の紹介等で必要な情報が掲示されている場合もありますので、そちらもご活用ください。
http://www.shuwasystem.co.jp

2.正常に動作しない場合

◎ゲーム中に誤動作や、停止が起きるような時
他のアプリケーションが動作していない状況でもう一度お試しください。
また、ディスプレイの動作環境を256色にしてお試しください。

それでも異常が発生する場合には、お手数ですが、下記の事項をできる限り詳しくお書きになって、ゲームCDと一緒にお送りいただきますようお願いいたします。
至急調査の上、製品不良が認められました場合は、交換品をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでない場合は、ユーザー登録ハガキに必要事項をご記入の上、ご同封ください。

1：氏名　　2：住所　　3：電話番号
4：ユーザー登録番号（ユーザー登録ハガキを参照してください）
5：使用機種、Windowsのバージョン、またメモリやサウンドカード、ビデオカード、及び増設機器等がある場合は、そのメーカーと品名等をできるだけ詳しくお書き下さい。
6：不都合の起きた状況とその経緯や、症状をできるだけ詳しく記入してください。
セーブデータから一定の手順で再現可能な、特定の状況下で起こる不具合に関しましては、該当するセーブデータがあれば調査をスムーズに行うことができますので、セーブデータをハードディスク上からフロッピーディスクにコピーして、ご同封ください。

セーブデータはSpiritualSoulの“SAVE”フォルダ内にあります。症状に該当するセーブ番号も合わせて明記していただきますようお願いいたします。
SSoul_99.sav：ゲーム停止時の最終データ
SSoul_??.sav：任意でセーブした場合のデータ
※??には、セーブ番号が入ります。

■ソフトに関するお問い合わせは……

テクニカルサポート係
〒169-0074
東京都新宿区北新宿3-1-20　SKGビル3F
（株）秀和システム テクニカルサポート係
TEL 03-3367- 0356
祝祭日を除く　月曜日～金曜日　PM 1：00～7：00

3.CDを壊してしまった場合

お客様のお取扱いに起因するCDの破損に関しましては、交換費用として1,800円を申し受けいたします。破損したCD、ユーザー登録番号を明記した用紙をお送りしていただくとともに、下記に記してある方法で交換費用をお支払いください。ユーザー登録をなされてない場合、サポートいたしかねますので、ご注意ください。また、オマケCDとして同梱されているドラマCDに関しては、あくまでもオマケという位置付けですので、交換作業はありません事をご了承ください。

■送金方法

1.郵便振替

①全国にある郵便局で取り扱いができます。郵便局にあります振込み用紙に口座番号・加入者名を記入してください。

口座番号「00180-5-72058」

加入者名「株式会社　秀和システム」

②振込み用紙の通信欄に交換製品名・交換費用1,800円・ユーザー登録番号・「交換サポート行き」と明記してください。

③払込取り扱い票と払込票兼受領書の払込人住所氏名欄に、お客様の郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入してください。

④郵便振替の払込が終了後、約2～3週間程度で交換品が到着します。

2.現金書留

①交換製品名・交換費用1,800円・破損個所を明記したものを現金書留袋に同封してください。

②また、お客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号・ユーザー登録番号の明記したものも同封してください。

③記入事項を明記したら現金書留封筒に同封して、交換費用（1,800円）の金額を確認の上、弊社までお送りください。

④ご送金後、約1週間程度で交換品が到着します。

■破損CD交換業務につきましては、下記の住所にお送りいただきますようにお願いいたします

〒107-0062
東京都港区南青山1-26-1　寿光ビル5F
（株）秀和システム　交換サポート係
TEL 03-3470-4941（代）
祝祭日を除く　月曜日～金曜日　AM 10：00～PM 5：00

4.注意とお願い

・パッケージの中身は紛失されましても再発行する事は出来ませんので、大切に保管、管理してください。
・ゲーム内容に関するヒント、攻略法の問い合わせにはお応えできませんので、予めご了承ください。
・ディスクはキズや指紋などを付けないよう丁寧に扱って下さい。使用しないときは元のケースに入れ大切に保管してください。

Matilda Works Presents
SHUWA SYSTEM CO.,LTD.